

# WINDOWLICKER.

Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo  
durch Electronic Dance Music

Dissertation  
zur Erlangung des akademischen Grades

doctor philosophiae  
(Dr. phil.)

Eingereicht an

der Kultur-, Sozial- und Bildungswissenschaftlichen Fakultät der Humboldt-  
Universität zu Berlin (im Fachbereich Musik- und Medienwissenschaft)

von

M.A.  
Sabine Röthig

Präsident der Humboldt-Universität zu Berlin  
Prof. Dr. Jan-Hendrik Olbertz

Dekanin der Philosophischen Fakultät III  
Prof. Dr. Julia von Blumenthal

1. Gutachter: Prof. Dr. Peter Wicke, Humboldt-Universität zu Berlin
2. Gutachter: Prof. Dr. Holger Schulze, University of Copenhagen

Tag der mündlichen Prüfung: 30.11.2015

## **Abstract Deutsch**

In der Arbeit wird das Zusammentreffen der aus dem Club kommenden Electronic Dance Music (EDM) mit dem massenmedial konsolidierten Musikvideo untersucht. Diskutiert wird die These eines ästhetischen Paradigmenwechsels, der sich dadurch im Musikvideo vollzieht. Dieser beruht vor allem auf der musikalischen Figur des instrumentalen, modularen Tracks, die sich signifikant von der des Songs unterscheidet. Der originäre Zweck des Musikvideos, den Auftritt des Interpreten auf dem Monitor zu visualisieren, steht also mit dem Track zur Disposition oder wird gar obsolet; das erfordert neue Strategien der Bebilderung. Teil I und II der Arbeit verorten Musikvideo und EDM im wissenschaftlichen Diskurs und versammeln die jeweiligen ästhetischen Attribute. In Teil III wird anhand der Club Visuals die Beziehung von Tracks und Bildern erörtert, um darüber die veränderte Klang-Bild-Konstellation im Musikvideo durch EDM herzuleiten. In Teil IV werden die Erkenntnisse anhand der Fallstudie, dem Musikvideo „Windowlicker“ von Aphex Twin (Musik) und Chris Cunningham (Regie) aus dem Jahr 1999 ausgewertet und angewendet. Die Arbeit möchte die Dimension der ästhetischen Studien um das Musikvideo erweitern und verdeutlichen, wie sich das Musikvideo auch unter veränderten klanglichen Bedingungen als unentbehrlicher Bestandteil der Aufführung von Popmusik in der Monitorkultur erweist und als künstlerisches Genre unbedingt ernst zu nehmen ist, da sich in ihm zeitgenössische Avantgarden abbilden können.

## **Abstract Englisch**

This thesis explores the relationship between Electronic Dance Music (EDM) which originated in clubs, and the mass media consolidated music video. Focussing on how EDM influences the music video, an aesthetic paradigm shift on the latter is discussed. This change stemmed mainly from the structure of the instrumental, modular EDM track, which is significantly different from the structure of the song. Originally, the music video was intended as way of visualising the performance of the artist on the monitor; however, the advent of instrumental EDM tracks posed critical problems for this approach, and arguably renders it obsolete. New strategies of illustrations are required. Parts I and II of this thesis analyse music video and EDM through scientific discourses in an attempt to define their respective aesthetic attributes. In part III the relationship between tracks and images in club visuals is discussed in order to illustrate the singularity of this dialogue. In part IV, conclusions from the foregoing sections are evaluated and applied to a study of “Windowlicker” by British artist Aphex Twin, the video to which was directed by Chris Cunningham in 1999. The purpose of this thesis is to extend the aesthetic studies of the music video to clarify its status as an essential part of popular music in monitor culture. As an artistic genre it has to be taken seriously because it can display contemporary avant-gardes.

**Inhalt**

0	Einleitung	S. 4
I	Musikvideo	S. 7
1	Das Musikvideo im wissenschaftlichen Diskurs	S. 8
1.1	Historische Verortung	S. 9
1.2	Kommerzkunst	S. 12
1.3	Image, Rasse, Gender	S. 13
1.4	Musik und Bild	S. 14
1.5	Recording	S. 19
1.6	Das Musikvideo im intermedialen Raum	S. 21
2	Die ästhetischen Attribute des Musikvideos	S. 27
2.1	Sensationell	S. 27
2.2	Fiktional	S. 29
2.3	Pop	S. 30
2.4	Pseudonarrativ	S. 33
2.5	Klangformiert	S. 34
II	EDM	S. 36
1	EDM im wissenschaftlichen Diskurs	S. 37
1.1	Historische Verortung	S. 38
1.2	Die neue Popkultur	S. 45
1.3	Gesampelte Religion	S. 47
1.4	Der Raum von EDM	S. 47
1.5	Technologie	S. 50
1.6	Acid	S. 54
1.7	Klang	S. 56
1.8	Was ist ein Track?	S. 59
2	Die ästhetischen Attribute von EDM	S. 64
2.1	Funktional	S. 64
2.2	Pop (neu)	S. 68
2.3	Nicht-narrativ	S. 72
2.4	Technologisch	S. 73
2.5	Fremd	S. 76
III	Tracks und Bilder	S. 78
1	Club Visuals	S. 79
1.1	Das Licht im Club	S. 79

1.2	Historische Verortung	S. 80
1.3	Die Ästhetik des Mixes	S. 86
1.4	Club Visuals als Choreografie	S. 87
2	Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo durch Electronic Dance Music	S. 89
2.1	Culture Clash	S. 91
2.2	Audiovisuelle Formate von EDM	S. 92
2.3	Das EDM-Video	S. 97
IV	Windowlicker	S. 101
1	Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo durch den Track der Electronic Dance Music in „Windowlicker“	S. 103
1.1	Kontext	S. 106
1.2	Anwendung	S. 109
1.2.1	Sensationell, fremd	S. 110
1.2.2	Klangformiert, funktional	S. 120
1.2.3	Pseudonarrativ, nicht-narrativ	S. 135
1.2.4	Fiktional, technologisch	S. 144
1.2.5	Pop, Pop (neu)	S. 154
2	Resümee	S. 170
V	Quellen	S. 177
VI	Anhang	S. 203
1	Vitae	S. 204
1.1	Chris Cunningham	S. 203
1.2	Richard D. James	S. 207
2	Interviews	S. 212
3	Weitere Abbildungen	S. 215
3.1	Abbildungsverzeichnis	S. 223

## 0 Einleitung

Das Musikvideo ist seit vielen Jahrzehnten eine fest etablierte Aufführungsform auf dem Monitor, durch die sich die Popmusik mit ihren Interpreten mannigfaltig präsentiert. Innerhalb der wissenschaftlichen Debatte spielte das Musikvideo, nachdem es auf seine historischen und kulturellen Bezüge hinreichend untersucht worden war, als Forschungsgegenstand zum Ende des Jahrtausends keine große Rolle mehr – möglicherweise befördert durch die Krise der Musikindustrie, mit der das Genre zunächst seinen schöpferischen Zenit erreicht zu haben schien. Mit dem Internet als kulturellem Speicher und interaktivem Wiedergabemedium, in dem sich die Restriktionen des Fernsehens auflösen, ist das Musikvideo von seinen Anfängen bis zu zeitgenössischen Formen im Jahr 2014 wieder – und mehr denn je zuvor – im Alltag präsent. Es ist deshalb an der Zeit, die wissenschaftliche Debatte um dieses Genre fortzuführen und vor allem die ästhetische Dimension, der für das Musikvideo bisher kaum hinreichend Beachtung geschenkt wurde, anschaulicher zu machen und weiter zu systematisieren. Eine vertiefende ästhetische Betrachtung beabsichtigt hier, das Musikvideo nicht nur als sinnenhaftes Phänomen einzuordnen, sondern in erster Linie seine *Struktur* als sinnenhaftes Phänomen zu untersuchen.<sup>1</sup>

Ziel dieser Arbeit ist es dabei vor allem, das klangliche Material konsequent in die Betrachtung einzubeziehen. Die Untersuchungen, die *Carol Vernallis* zum Musikvideo unternommen hat, unterstreichen, dass ein ästhetisches Verstehen des Musikvideos nur über die musikalische Figur der klanglichen Grundlage führen kann. Dieser Perspektive haben sich bisher weder Medien-, Film-, Kultur- noch Kunstwissenschaft ausreichend gewidmet, obwohl sich in diesen Feldern die größte Menge an wissenschaftlichen Materialien zum Musikvideo versammelt zeigt. Die existenten wissenschaftlichen Ansätze mit einer musikwissenschaftlichen Herangehensweise zu verbinden, ist daher Aufgabe der vorliegenden Arbeit. Als Ausgangsmaterial sollen die audiovisuellen Zusammenhänge dienen, die *Vernallis* für den Song und das herkömmliche Musikvideo entwickelt hat. Angewendet auf den Track der Electronic Dance Music und das zugehörige Musikvideo bzw. das

---

<sup>1</sup> vgl. Welsch, 1991, S. 10

EDM-Video, werden *Vernallis'* Erkenntnisse weiterentwickelt, um schließlich einen ästhetischen Paradigmenwechsel herzuleiten, der sich durch die musikalische Figur des Tracks im EDM-Video vollzieht.

Es geht in dieser Arbeit allerdings nicht darum, das klangliche Konstrukt des Tracks als kulturelles Gebilde an sich zu ergründen oder wie *Peter Wicke* – für die Popmusik allgemein – danach zu fragen, „auf welche besondere Weise und nach welchen Regeln sowie in welchen diskursiven und technologischen Vermittlungszusammenhängen Klang hier jeweils als Musik funktioniert“<sup>2</sup>. Vielmehr wird auf einer Ebene agiert, auf der Klang bereits in bestimmten Formationen verbal als Musik kommunizierbar gemacht wurde. So ist auch der Begriff der „musikalischen Figur“, der im Folgenden Anwendung findet, die Beschreibung für einen in bestimmter Weise gestalteten Verbund von Klängen, der kulturell bereits als Musik manifestiert wurde. Auf dieser Grundlage wird EDM aus dem klanglichen Verbund des Techno-Tracks als seiner simpelsten Form heraus beschrieben. Auch wenn EDM ganz unterschiedlich klingen kann – so wie zum Beispiel auch der Track „Windowlicker“, der dieser Fallstudie zugrunde liegt, eine vergleichsweise<sup>3</sup> hohe Dichte an unterschiedlichen Klangereignissen hat –, so ist dennoch allen diesen Musikstücken die instrumentale und nicht-narrative Form gemein. Diese Eigenschaft der musikalischen Figur unterscheidet EDM von den Genres der Popmusik, durch deren Songs das Musikvideo als mediale Erweiterung der Bühne im Fernsehen fungierte. Um einen ästhetischen Paradigmenwechsel im Musikvideo herzuleiten, ist deshalb *diese* Diskrepanz im Musikstück das entscheidende Kriterium der klanglichen Betrachtung. In diesem Zusammenhang stellt sich auch die Frage, ob ein Musikvideo dem Track überhaupt noch gerecht werden kann, wenn es nicht mehr den Zweck hat, den Auftritt der Pop-Persona zu visualisieren, sondern den reinen Klang abbilden muss.

---

<sup>2</sup> Wicke, 2002, S. 69

<sup>3</sup> z. B. im Vergleich zu den an anderer Stelle in dieser Arbeit erwähnten Techno-Tracks „Wisdom To The Wise“ von Dave Clarke oder „F.U.2 (RE-EDIT)“ von F.U.S.E.

Die klangliche Fokussierung dieser Untersuchung impliziert auch eine kulturelle Perspektive, deren Bestandteil Klang generell ist und innerhalb der sich ein Zusammenhang zwischen invertierten Vermarktungsstrategien von EDM, der veränderten kulturellen Praxis im Umfeld des Tracks und der veränderten Gestalt des Musikvideos zeigt. Um die andere Absicht zu veranschaulichen, die der Track gegenüber dem Song hat, eignet sich die von *Jochen Bonz* erarbeitete Kulturtheorie, in der er die alte und die neue Popkultur unterscheidet. Über das Musikvideo und die Electronic Dance Music mischen sich diese zwei Popkulturen auf spannungsvolle Weise. In diesem Sinne liegen der Arbeit sekundär auch medientheoretische Ansätze *Paul Virilios* und *Jean Baudrillards* zugrunde, die ihrer teilweise kulturpessimistischen Intention jedoch enthoben sind gemäß einem Denken, das keine Bezüge zum Basalen zum Zwecke wertender Rückschlüsse bilden möchte, sondern das die beobachteten Fakten frei anwendet.

Das Aufeinandertreffen der alten und der neuen Popkultur wird in dieser Arbeit anhand des Musikvideos „Windowlicker“ deutlich, das sich durch sein komplexes Deutungsgefüge als äußerst lohnenswertes Untersuchungsobjekt erweist. Bereits der Name des Tracks „Windowlicker“ lässt die Programmatik der nicht mehr narrativen Absicht von Sampling und dessen Aufspaltung von universalen Bedeutungszusammenhängen erkennen.<sup>4</sup>

Die Arbeit gliedert sich in vier Hauptteile. In Teil I und II werden die theoretischen Grundlagen verifiziert und dargelegt. Dabei werden der Status quo der wissenschaftlichen Debatte sowohl um das Musikvideo als auch EDM festgehalten sowie die ästhetischen Attribute beider Genres extrahiert. Teil III widmet sich den Club Visuals, einem zwischen Musikvideo und EDM verortbaren audiovisuellen Genre, dem im Kontext dieser Arbeit unbedingt Beachtung geschenkt werden muss. In Teil IV wird das EDM-Video „Windowlicker“ anhand der in Teil I und II erarbeiteten ästhetischen Attribute für das Musikvideo und die Electronic Dance Music ausführlich besprochen.

---

<sup>4</sup> Vor allem im Internet kursieren unterschiedliche Deutungsversuche zum Begriff „Windowlicker“. In der britisch-englischen Sprache steht er jedoch vor allem für die diskriminierende Bezeichnung einer Person mit geistiger Behinderung.



## **I Musikvideo**

## 1 Das Musikvideo im wissenschaftlichen Diskurs

Das Musikvideo ist Gegenstand einer vielschichtigen wissenschaftlichen Debatte. Die Konstitution eines einheitlichen theoretischen Daches erweist sich dabei bis heute als erfolglos und es scheint, als lasse das Musikvideo eine derartige Domestizierung gar nicht zu. Anstelle der Beschäftigung mit einer Universalisierungsstrategie erweitert das Komprimieren der wissenschaftlichen Fragestellung, wie sie beispielsweise *Giulia Gabrielli* und *Carol Vernallis* fordern<sup>5</sup>, das Bedeutungsgefüge und ist letztendlich ertragreicher für die Erarbeitung neuer Blickwinkel. Wenn Publikationen die Komplexität des Gegenstandes Musikvideo unterschätzen und umfassend sein möchten, eröffnen sie kaum neue Perspektiven, sondern fassen nur bereits Bekanntes zusammen.<sup>6</sup>

Die Absenz einer ganzheitlichen „Musikvideotheorie“ zeigt sich auch auf der Ebene der konkreten Musikvideoanalyse, deren Vereinheitlichung bisher nicht hinausgeht über Kategorisierungsversuche, die zum großen Teil Anschluss vermissen lassen. Musikvideos können stilistisch und in ihrer Aussage Welten voneinander entfernt sein; das reicht vom hastig hergestellten, auf kurzfristigen kommerziellen Erfolg ausgelegten Produkt bis hin zu Arbeiten, denen ein längerer kreativer Prozess vorausgeht und die ganz eigene, artifizielle Kosmen<sup>7</sup> entwickeln. Eine individuelle Analyse mit auf das jeweilige Musikvideo abgestimmten Parametern ist also für den Erkenntnisgewinn unumgänglich. Ein besonders konsequentes Beispiel ist hier die Arbeit von *Michael Rappe*<sup>8</sup>, in der das Musikvideo „Work It“ von *Missy Elliott* im Mittelpunkt steht.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich der Musikvideo-Diskurs ebenso zerrissen präsentiert, wie es das Wesen des Musikvideos als postmoderne Ausdrucksform der Popkultur vorgibt. Im Folgenden sollen die oben gemachten

---

<sup>5</sup> vgl. Vernallis, 2004; Gabrielli, 2010

<sup>6</sup> vgl. z. B. Schmidt/Neumann-Braun/Autenrieth, 2009

<sup>7</sup> vgl. Frahm, 2010

<sup>8</sup> vgl. Rappe, 2010

Aussagen anhand einiger thematischer Ansätze erläutert und daraus der Status quo des wissenschaftlichen Diskurses bezüglich des Musikvideos rekapituliert werden.

### 1.1 Historische Verortung

Mit der Etablierung des Musikvideos als bedeutender Teil der Vermarktung von Popmusik und als die ultimative Präsentationsform ihrer Protagonisten im Massenmedium Fernsehen, nahm es in den 1980er Jahren einen stetig wachsenden kulturellen Raum ein. Damit wurde es zum Ende des Jahrzehntes zunehmend Gegenstand einer wissenschaftlichen Betrachtung.<sup>9</sup> Aufgrund seines ambivalenten Ursprungs – also der untrennbaren Verbindung von Kunst und Kommerz – seiner Gleichzeitigkeit aus Auditivem und Visuellem, der stark zeitlich begrenzten, pseudo-narrativen Form<sup>10</sup> sowie einer Vielzahl an technischen Verarbeitungsstufen und des privaten Rezeptionsverhaltens bestand seit jeher ein interdisziplinäres Interesse am Musikvideo. Allein diese Situation beschäftigte im Verlauf der Debatte viele Autoren, die sich mit der Frage nach einem angemessenen Umgang auseinandersetzten.<sup>11</sup> Eine Bündelung der sich mit dem Musikvideo befassenden technischen, ökonomischen und sozialwissenschaftlichen Fächer sowie der die Debatte dominierenden Kunst-, Kultur-, Film-, Musik- und Medienwissenschaften ist dabei bis heute ergebnislos geblieben. Da die Diskurse um das Musikvideo also in unterschiedlichen akademischen Zweigen stattfanden und -finden, ist dieses Kapitel nicht nach Disziplinen sortiert, sondern nach thematischen Schwerpunkten der Debatte.

Zu Beginn der wissenschaftlichen Analyse wurde das Musikvideo zunächst überwiegend historisch verortet. So waren zum Beispiel die Farbmusik, die

---

<sup>9</sup> vgl. Goodwin, 1992; Frith/Goodwin/Grossberg, 1993; Wicke, 1997

<sup>10</sup> Ein Musikvideo kann zwar narrative Elemente haben, es ist aber nicht narrativ im Sinne filmischer Geschichten. Das ist auch nicht sein Zweck; Ausnahmen gibt es allerdings, z. B. „Come On My Selector“ (*Squarepusher*/Reg. *Chris Cunningham*), die bizarre Flucht eines kleinen Mädchens aus der Psychiatrie, oder „Let Love Rule“ (*Lenny Kravitz*/Justice Rmx./Reg. *Keith Schofield*), die Suggestion eines Spielfilmes, in dem der Abspann Teil der Handlung wird. In beiden Musikvideos sind keine Interpreten zu sehen. In diesem Sinne ist auch die vor allem bis in die 1990er Jahre weitverbreitete Praxis einer Aufteilung von Musikvideos in „narrativ“ oder „Performance“ nicht anschlussfähig, vgl. hierzu Pape/Thomsen, S. 203–207, 1997; Altrogge, S. 7–68, Bd. 2, 2001

<sup>11</sup> vgl. Wicke, 1994; Pape/Thomsen, 1997, S. 200–219; Altrogge, 2001, Bd. 1; Jacke, 2003, S. 27–40; Helms, 2003, S. 99–117; Jacke, 2010

synästhetischen Kunstströmungen um 1900, das abstrakte Kino mit *Walther Ruttmann* an der Spitze bzw. die Musikfilme *Oskar Fischingers*, die audiovisuellen Arbeiten der Avantgarde oder die Positionen der Videokünstler des Fluxus, vor allem *Nam Jun Paiks*, frühe Erscheinungsformen, die Hör- und Sehbares mittels Apparaturen zu verknüpfen suchten und damit gewissermaßen als Vorgänger-Phänomene des Musikvideos festgemacht wurden.<sup>12</sup> Die zumeist medien- und filmwissenschaftlichen Ansätze haben damit gezeigt, dass das Musikvideo eine Geschichte hat, die vor *MTV* anfang.

Auch in jüngeren Veröffentlichungen, die sich mit dem Musikvideo beschäftigen, finden sich immer wieder Hinweise auf diese Traditionsgeschichte<sup>13</sup>, wobei sich die Betrachtung dahin gehend sublimiert hat, dass die reine Bezugnahme zu unterschiedlichen Bildvisualisierungsbemühungen Intention und mediale Einbettung nicht mehr außen vor lassen. So beschränken sich *Thorsten Keazor* und *Henry Wübbena*<sup>14</sup> beispielsweise auf die Mediengeschichte der Visualisierung von Unterhaltungsmusik, in denen Soundies und Scopitones als Vorformen des Musikvideos genannt werden.<sup>15</sup> Hier ist also ein entsprechendes Speichermedium und die Aufnahme eines populären Musikstücks der Ausgangspunkt<sup>16</sup>, um auf dieser Grundlage die Geschichte mit jenen Kurzfilmen fortzuschreiben, die schon die *Beatles* als Ersatz für Live-Auftritte in internationalen Fernsehsendungen nutzten (und mit deren Hilfe sie ab 1966 zur Studio-Band wurden)<sup>17</sup> oder die *Beach Boys*, um ihr Album „Pet Sounds“ zu promoten<sup>18</sup>.

---

<sup>12</sup> vgl. Moritz, S. 17–51, 1987; Weibel, S. 53–141, 1987; Goodwin, 1992; London, 2010

<sup>13</sup> vgl. Aust/Kothenschulte 2004, Keazor/Wübbena 2006, Vieregge 2008, Keazor/Wübbena, S. 16–31, 2011

<sup>14</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2006

<sup>15</sup> Soundies waren ca. dreiminütige Kurzfilme in Schwarz-weiß, die zu Songs in der Panoram Visual Jukebox liefen. Populär waren sie in den 1940er Jahren in den USA. Ihre französischen Nachfolger, die Scopitones, waren 20 Jahre später bereits in Farbe zu sehen. Scopitones wurden nach der Schließung der die Apparate herstellenden Firma Scopitone Inc. im Jahr 1969 auch im Fernsehen gezeigt. vgl. Keazor/Wübbena, 2006, S. 57–61

<sup>16</sup> ebd., S. 56

<sup>17</sup> ebd., S. 64

<sup>18</sup> 1966 wurde zum *The Beach Boys*-Album „Pet Sounds“ ein Musikvideo zu „Sloop John B“ veröffentlicht sowie ein Kurzfilm, dem ein Medley aus den Songs „Wouldn't It Be Nice“, „Here Today“ und „God Only Knows“ unterlegt ist. Letztes wurde von EMI als DVD zum Album „Pet Sounds – 40th Anniversary“ 2006 veröffentlicht.

Trotzdem: Die historische Verknüpfung von Videokunst und Musikvideo in der Literatur generierte ästhetische Ansätze, die es zuließen, das Genre in künstlerische Strömungen einzusortieren – auch wenn sich die Autoren, möglicherweise durch die Gleichzeitigkeit der Etablierung des Musikvideos im Fernsehen sowie wegen eines Bedürfnisses nach kultureller Stringenz und geordneter Geschichtsschreibung oft in der Frage nach dem Ursprünglichen, dem Originalen verloren – eine Intention, die häufig zu stark subjektiven Ergebnissen führte. Dass die Geschichte eines Gegenstandes als Grundlage seiner Erforschung unabdingbar ist, bleibt jedoch unbestritten. Entsprechend merken *Keazor* und *Wübbena* an, dass eine Aufarbeitung der Vorgeschichte des Musikvideos wichtig sei, um verschiedene Ebenen des Genres herausarbeiten zu können bzw. daran die Analyse anzuschließen.<sup>19</sup> So schreibt beispielsweise *Thomas Schmitt*, einer der versammelten Autoren in diesem Band, dass schon Scopitones selbstreferenziell waren, indem sie untereinander auf sich verwiesen, oder dass die ersten Musikvideos, die Ende der 1970er Jahre im französischen Fernsehen gezeigt wurden, eine kulturpolitische Debatte um eine Bezeichnung dieses neuen Formats auslösten.<sup>20</sup> Allein diesen zwei Punkten könnten sich interessante Exkurse anschließen.

Ein weiteres Verdienst der historisch ausgerichteten Forschungsfragen ist die Herausarbeitung visueller Bausteine, die sich zumindest aus einer langen TV-Tradition speisen und das Extrahieren kultureller Zitate im Musikvideo ermöglichen. Beispielsweise erweist sich der legendäre Hollywood-Choreograf *Busby Berkeley* im Musikvideo als beliebte Vorlage choreografischer Anspielungen auf eine Tanzornamentik aus der Vogelperspektive.<sup>21</sup> Es wird damit im Musikvideo etwas weitergegeben, was im Speicher des kulturellen Gedächtnisses möglicherweise überlagert worden wäre – und damit auch das Bewusstsein um eine Erweiterung des visuellen Horizonts, der durch eine neue Kameraperspektive<sup>22</sup> möglich wurde.

---

<sup>19</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2010

<sup>20</sup> vgl. Schmitt, 2010

<sup>21</sup> vgl. dazu u. a. diese Musikvideos: *Bananarama* „I Heard A Rumor“, *Björk* „Oh So Quiet“, *Aphex Twin* „Windowlicker“, *Pulp* „This Is Hardcore“, *Chemical Brothers* „Let Forever Be“, *Daft Punk* „Around The World“, *Take That* „Shine“, *Fisherspooner* „The Best Revenge“, *Kylie* „The One“

<sup>22</sup> vgl. Weibel, 1987, S. 128 f.

Dieser referenzielle Charakter des Musikvideos, das als Bestandteil einer Monitorkultur, die sich permanent selbst sampelt und remixt, auch genau das im Mikrobereich vollzieht, führte vor allem zu Beginn der Debatte dazu, derlei Zitate als unreflektierte Kopien auszuweisen.<sup>23</sup> Diese Sicht stand in engem Zusammenhang mit dem übermächtigen Kommerzvorwurf, oft begleitet von einer Medienkritik, in der das Fernsehen als das vermittelnde Medium jedwede Interaktion zwischen dem Interpreten und dem Rezipienten ausschließt – im Gegensatz zum Live-Auftritt.<sup>24</sup>

## 1.2 Kommerzkunst

Der Frage, wie stark das Musikvideo von kommerziellen Interessen der Musikindustrie geprägt ist, soll in dieser Arbeit nicht diskutiert werden, auch wenn dieses Thema in der Debatte um das Musikvideo viel Raum einnimmt. *E. Ann Kaplan* legte diesbezüglich bereits 1987 eine sehr differenzierte Betrachtung des Musikvideos in der Situation des frühen *MTV* vor, in der sie aus einer selbstreflexiven, nicht wertenden Position ästhetische Eigenschaften des Musikvideos herausarbeitet.<sup>25</sup>

Nach der Jahrtausendwende widmeten sich Publikationen wie die von *Steve Reiss* und *Neil Feineman*<sup>26</sup> diesem Thema zunehmend in einer Art und Weise, in der bereits ein kultureller Wert des Musikvideos angenommen wird.

Festgehalten werden kann an dieser Stelle, dass Musikvideos zwar Ergebnisse eines kreativen Prozesses sind, ihre Realisation aber an materielle Gegebenheiten gebunden ist, wie dies zum Beispiel auch im westlichen Kunstbetrieb der Fall ist. Kommerzielles Interesse ist hier seit vielen Jahrhunderten ein starker Motor in der Entwicklung der Gattungen, denn künstlerische Möglichkeiten können durch die Bereitstellung finanzieller Mittel stark erweitert werden. Das Musikvideo soll in

---

<sup>23</sup> vgl. Kollektiv „Blutende Schwertlilie“ (alias Diedrich Diederichsen, Jutta Koether), 1987

<sup>24</sup> vgl. Daniels, 1987, S. 156–180 (Der Autor schreibt hier u. a., die Bilder eines Musikvideos hätten keine adäquate Struktur, dem Song entsprechend, dem sie unterlegt sind. vgl. S. 178)

<sup>25</sup> vgl. Kaplan, 1991 (1987)

<sup>26</sup> vgl. Reiss/Feineman, 2000

dieser Arbeit weitgehend losgelöst von seiner wirtschaftlichen Einbettung betrachtet werden, weil der Auftritt des Interpreten oder die Bilder, die ihn im Musikvideo repräsentieren, als künstlerische Performance gewertet werden, der grundsätzlich *immer* auch der Aspekt des „Sich-Verkaufens“ anhaftet, genauso wie dies generell in der Popmusik „Bestandteil des musikalischen Ereignisses“<sup>27</sup> ist. Eine Vermarktung ist demnach genauso Teil des ästhetischen Konstrukts Musikvideo wie andere hier angesprochene Aspekte. Sie wird in dieser Arbeit als gegeben angenommen.

Auch wenn das Musikvideo heute nicht mehr den Ruf des reinen Kommerzproduktes hat, ist es immer noch Gegenstand der Diskussion um Hoch- und Populärkultur<sup>28</sup>, zu der es sich als Kunst- und Massenprodukt gleichermaßen allerdings auch hervorragend eignet. Dennoch ist es bereits fester Bestandteil der etablierten Kunstdebatte; vor allem nach der Jahrtausendwende ist es Exponat in großen Museen.<sup>29</sup> Im Zuge dieser Kanonisierung werden Musikvideos als kulturelle Form nun „offiziell“ Teil des kulturellen Gedächtnisses.<sup>30</sup> Bei *Michael P. Aust* und *Daniel Kothenschulte* wird das Musikvideo zudem als akademisches Genre behandelt, das an Film- und Kunsthochschulen gelehrt wird.<sup>31</sup>

### 1.3 Image, Rasse, Gender

Der „Auftritt“ im Musikvideo erweitert das Spektrum der Bedeutungen, Identitäten, Attitüden und Codes im Vergleich zum Live-Auftritt um ein Vielfaches. Mit der künstlerischen Präsentation des Interpreten ist eine gesellschaftliche Rolle verbunden, die ein bestimmtes Image transportiert. Dieses Image ist in gewisser Weise auf sexuelle Attraktivität normiert. Hierbei kann das Musikvideo kulturell gewachsene Muster aufbrechen oder diese plakativ verstärken. So ist die Beschäftigung mit den verschiedenen Konnotationen von Rasse und Geschlecht im

---

<sup>27</sup> Wicke 1993, S.88

<sup>28</sup> vgl. Altmeyer 2008, Vieregge 2008, Aust/Kothenschulte 2011

<sup>29</sup> Ausstellungen in etablierten Kunsthäusern waren u. a.: „Chris Cunningham – Videos“, Hamburger Bahnhof Berlin 2002; „Sons & Lumières“, Centre Pompidou Paris 2004; „Visual Music 1905–2005“, MOCA Los Angeles und Hirshhorn Museum Washington 2005; „Play Back“, Musée de la ville de Paris 2007

<sup>30</sup> Begriff nach Assmann, 1992

<sup>31</sup> vgl. Aust, 2011, S. 11 f.; Kothenschulte, 2011, S. 26

Musikvideo ein vielschichtiges, sehr komplexes und bis heute aktiv bearbeitetes Feld.<sup>32</sup>

In diesem Zusammenhang liefert *Kaplan* für das Verstehen von Rassenpräsentationen im Musikvideo wichtige historische Koordinaten<sup>33</sup>, denn *MTV* sendete anfänglich nur weiße Rockmusik und öffnete sich erst 1983 für schwarze Musiker, und zwar anlässlich des Musikvideos „Billie Jean“ von *Michael Jackson*. Schwarze und weiße Darstellung im Musikvideo sind daher aus europäischer Sicht im Kontext der US-amerikanischen Rassenproblematik zu sehen, die in *MTV* als Kabelkanal (anfänglich nur im US-amerikanischen Raum) selbst impliziert sind. In der Fallstudie „Windowlicker“ wird sich später zeigen, wie mit einer Interpretation dieses Musikvideos als Parodie eine Infragestellung von Geschlechterrollen und Rassen-Stereotypen einhergehen kann.<sup>34</sup>

#### 1.4 Musik und Bild

Wie oben bereits beschrieben, ist das Musikvideo ein Konstrukt aus kulturellen Verweisen. Das bedeutet vor allem, dass die Bilder in Musikvideos kulturell kodiert sind. Ihre Botschaften transportieren ein bestimmtes Wissen, sei es das um eine Person, eine Mode, eine subkulturelle Strömung oder um Bezüge zu anderen Musikvideos. Die Bilder scheinen dabei greifbarer zu sein als die Musik<sup>35</sup>, und das Ausarbeiten einer vollständigen musikalischen Analyse, allein auf den Umfang der Musikvideoanalyse bezogen, mutet zum Beispiel bei *Sonja Henscher* nicht realistisch an.<sup>36</sup> In vielen Arbeiten, die konkrete Musikvideos analysieren, mündet das in eine verstärkte Interpretation der Bilder und allenfalls der Lyrics; auf der Suche nach narrativen Zusammenhängen. So schreibt *Dietrich Helms*:

---

<sup>32</sup> vgl. Kaplan, 1991 (1987), S. 89-142; Bechdolf, 1999, Funk-Hennigs, 2003, S. 55-67; Richard, 2003, S. 81-97; Railton/Watson, 2011, S. 87-140

<sup>33</sup> vgl. Kaplan, 1991 (1987)

<sup>34</sup> vgl. Kapitel IV.1.2.5

<sup>35</sup> vgl. z. B. diverse Analysen in Keazor/Wübbena, 2005

<sup>36</sup> vgl. Henscher, 2003, S. 72 f.



„Angesichts eines Mediums, das keine Interpretation benötigt, um verstanden zu werden, bleibt dem Wissenschaftler kaum mehr als die nacherzählende Beschreibung der eigenen Sicht auf die offensichtlichen Handlungen dieser künstlichen Wesen namens Aphex Twin und Madonna.“<sup>37</sup>

Selbst eine so umfassende Publikation über das Musikvideo, wie sie *Keazor* und *Wübbena* erarbeiteten, erkennt zwar genau diesen Umstand<sup>38</sup>, nämlich den Mangel an Ausführungen über das zugrunde liegende Musikalische, kann diese Erkenntnis aber nur unzureichend produktiv umsetzen. Auch *Sebastian Vieregg* verweist allenfalls auf verschiedene Musikstile und deren spezifische Bebilderung, geht aber über eine stark pauschal angelegte Genrezuweisung nicht hinaus, in der beispielsweise Spielarten der Electronic Dance Music keinen Platz haben.<sup>39</sup>

Ein Aussparen der Musik in der Analyse funktioniert aber deshalb nicht, weil sich die Anordnung der Bildsequenzen im visuellen Gesamtzusammenhang nur über die Musik erschließt.<sup>40</sup> *Chris Darke* beschreibt die Ästhetik der „tapes“, also der für das Fernsehen kompilierten Musikvideoschleifen, als sinnlich erfahrbar, also eben nicht narrativ im Sinne einer Erzählung.<sup>41</sup> Bei *Kaplan* heißt es, „MTV-Videos“ seien eher „discourse“ als „history“.<sup>42</sup>

So ist die Ästhetik des Musikvideos im tiefsten Kern tatsächlich nur über eine musikalische Weise erschließbar. Einige Autoren lieferten dazu schon sehr früh Ansätze, die Wege in diese Richtung vorgaben: 1992 findet sich bei *Andrew Goodwin*<sup>43</sup> eine äußerst detaillierte und vielschichtige Auseinandersetzung mit dem Musikvideo, die eine zu diesem Zeitpunkt im Musikvideo-Diskurs seltene

---

<sup>37</sup> vgl. Helms 2003, S. 103

<sup>38</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2006, S. 13

<sup>39</sup> vgl. Vieregg, 2008, S. 57–71

<sup>40</sup> vgl. Pape/Thomsen, 1997, S. 201

<sup>41</sup> Chris Darke in: *Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos*. Befreite Bilder, 2000, TC 00:00:38–00:01:00

<sup>42</sup> Kaplan, 1991 (1987), S. 40

<sup>43</sup> vgl. Goodwin, 1992

Betrachtung des Popsongs und seiner musikalischen Struktur beinhaltet.<sup>44</sup> Auch *Michael Altrogge* widmet sich, allerdings fast zehn Jahre später, in einer umfangreichen Publikation der Aufgabe, „die Möglichkeiten einer strukturellen Bestimmung auditiver und visueller Strukturen dahingehend zu überprüfen, ob sich ein gemeinsames Paradigma abzeichnet, auf das Ton und Bild gleichermaßen bezogen werden können.“<sup>45</sup>

Zudem stellt *Altrogge* seltene Fragen im Zusammenhang mit clubverorteten Musikstilen wie House, Techno oder Hip-Hop:

„Übernimmt der Videoclip die gleiche Funktion wie zuvor nur die Musik? Ergibt sich durch die Visualisierung auch ein anderer Rezeptionskontext?“<sup>46</sup>

Hier lässt sich also ein Ansatz feststellen, in der die Musik einen beachtlichen Raum in den Ausgangsfragen der Analyse des Musikvideos einnimmt.

Wenn musikalische Bezüge im Diskurs eine Rolle spielen, gibt es auch die Möglichkeit, mit Musikgenres bzw. Subgenres innerhalb des Musikvideos zu arbeiten, doch muss ihrer Etablierung mehr als nur die Beschreibung der sichtbaren stilistischen Mittel folgen. Demgemäß basieren *Altrogges* Ausführungen auf unterschiedlichen Musikgenres und ihren ästhetischen Eigenschaften, verbunden mit der Annahme bestimmter genretypischer Schnitttechniken und Bildinhalte. Mit dieser Methode legt er den Bildern zunächst die Musik zugrunde<sup>47</sup>, um dann einen konkreten Bezug zwischen dem Musikalischen und dessen Darstellung im Musikvideo herzustellen. Allerdings nimmt dieser Aspekt nur einen geringen Teil der Ausführungen *Altrogges* in Anspruch<sup>48</sup>; sehr ausführlich hingegen sind die Fallstudien, die unter anderem Sequenzanalysen beinhalten, die von der

---

<sup>44</sup> ebd., S. 78–85

<sup>45</sup> Altrogge, 2001, Bd. 1, S. 19

<sup>46</sup> ebd., S. 272

<sup>47</sup> vgl. Altrogge, S. 18–25, Bd. 2, 2001

<sup>48</sup> vgl. Altrogge, S. 188–194, Bd. 1 und S. 199–228, Bd. 2, 2001

Songstruktur (Intro, Vers, Bridge, Refrain) ausgehen.<sup>49</sup> Dies ist deshalb erwähnenswert, weil viele Autoren genau das umgehen und stattdessen nur darüber referieren, wie eine Musikvideoanalyse wohl am besten zu machen sei.

Mit der Entwicklung einer methodisch konsequenten Herleitung ästhetischer Felder im Musikvideo, bei der vor allem die Musik als Ausgangsmaterial der Analyse dient, ist *Vernallis* am weitesten gegangen. Dabei scheint es auch ihr unumgänglich, sich einzelnen Musikvideos individuell anzunähern und sich den strukturellen Details, nämlich in welcher Weise sich die Bilder zur Musik verhalten, mit höchster Präzision zu widmen.<sup>50</sup> Damit kann *Vernallis* den zersplitterten, pseudonarrativen Aufbau von Musikvideos erfolgreich aufschlüsseln und erklären, warum jene für das Publikum trotzdem intuitiv verständlich sind. Hierbei unternimmt sie einen Exkurs, in dem sie sich mit den physikalischen Eigenschaften des Schalls und unseren Hörgewohnheiten im Zusammenhang mit der Bildkomposition auseinandersetzt:

„In music video, the shape of the musical line can correlate to the shape of the visual image. There may be a few reasons for this. We have, perhaps, culturally learned disposition to categorize movement by high-low relationships. Register often correlates to a sky and ground orientation.“<sup>51</sup>

Ferner erklärt sie aus den „sonic processes“<sup>52</sup> heraus einen „sonic space“<sup>53</sup>, den die Bilder mit bestimmten Ausschnitten und Bewegungen reflektieren. Mit ihrem Ansatz legitimiert *Vernallis* die Analyse von Musikvideos aus einer Perspektive des Hörens heraus. *Holger Schulze* untersucht das Musikvideo dementsprechend auch als „Hauptstrom videografisch aufgezeichneter, bearbeiteter und gewandelter Bilder von Klängen“, der in eine „andere Hörweise“ mündet.<sup>54</sup>

---

<sup>49</sup> vgl. Altrogge, S. 77 ff., Bd. 2, 2001

<sup>50</sup> vgl. Vernallis, 2004

<sup>51</sup> ebd., S. 213

<sup>52</sup> Vernallis, 2007, S. 131

<sup>53</sup> ebd., S. 132

<sup>54</sup> Schulze, 2006, S. 9

Allerdings beschäftigt sich *Vernallis* ausschließlich mit der Ästhetik von Musikvideos, denen Popsongs (vor allem der 1980er Jahre) zugrunde liegen. Deswegen spielen bei ihr Melodieführung und Songstruktur eine große Rolle. Sie bildet in der Konsequenz enge Musik-Bild-Paare, die das Nicht-Lineare des Musikvideos auf die Struktur des Musikstücks zurückführen und damit das Verstehen der Bildfolgen über den musikalischen Aufbau des Songs möglich machen. Auch wenn *Vernallis* kein Angebot für EDM und den Track macht, lässt sich ihre Herangehensweise auf die Betrachtung von Musikvideos übertragen, die sich über eine Track-Struktur konstituieren. Hier soll die vorliegende Arbeit ansetzen sowie *Vernallis'* Exkurs vertiefen und anpassen, denn weder bei ihr noch in einer anderen zugänglichen Publikation findet sich eine detaillierte Auseinandersetzung mit den Musikvideos, die zu EDM-Tracks entstanden sind.

Dabei sind die von *Vernallis* herausgearbeiteten methodischen Ansätze als Eckpfeiler hilfreich, da sie eine Struktur in der Analyse herstellen und Verbindungen zwischen einzelnen Komponenten sichtbar machen – auch wenn sich die *individuelle* Analyse einzelner Musikvideos nicht umgehen lässt:

„I have not found a quick or easy method for analyzing music video. From my experience what a video has to say is located in the relation of all its parts as it plays out in time – in a play between both the visual and the musical codes. This is found in the figure's gesture or facial expression in one section, and its relation to another section, in what the music is doing in one location and elsewhere, in what the videomaker finds musically worthy emphasis and in what she chooses to downplay.“<sup>55</sup>

Zum Ende dieses Abschnittes soll das Modell der „vertikalen Montage“ des sowjetischen Regisseurs und Filmtheoretikers *Sergej M. Eisenstein* aus dem Jahr 1940 nicht unerwähnt bleiben. Jenes dient der Forschung um das Musikvideo bis heute als Verweis auf eine Tradition der theoretischen Beschäftigung mit

---

<sup>55</sup> Vernallis, 2004, S. 199

Audiovisualität.<sup>56</sup> Tatsächlich kann dieses Modell als Indiz dafür gesehen werden, dass ein Interesse an einem medial formierten Ton-Bild-Zusammenhang, wenn auch damals aufgrund einer eher medienpessimistischen Motivation *Eisensteins*, schon in den Anfängen des Tonkinos bestand.

### 1.5 Recording

In dieser Arbeit wird das Musikvideo als Genre und gleichermaßen als Format verstanden. Der Genre-Begriff unterstreicht die Erscheinungsform des Musikvideos im Gattungskontext einer auf die Kunstform ausgerichteten Betrachtung, das Format beschreibt eine Einordnung in den medialen Kontext.

Dem Musikvideo, wie es spätestens seit Anfang der 1980er Jahre verstanden wird, liegt ein Song der Popmusik zugrunde, der mittels Recordings auf Tonträgern gespeichert ist.<sup>57</sup> Das Musikvideo bebildert diese Aufnahme mit dem Ziel, den von der Aufnahme entkoppelten Interpreten darzustellen und seine Bühne medial zu erweitern. In diesem Zuge wird die Audioaufnahme durch Film- oder Videomaterial ergänzt. Das Ergebnis ist ein audiovisuelles Produkt in einem lesbaren Format, kompatibel mit der Fernsehtechnik sowie heute komprimiert für das Internet.

In diesem Kontext kann das Musikvideo als ein im medialen Umfeld entstandenes und stattfindendes, mit den der Popmusik eigenen Aufnahmeapparaturen und Vermarktungsmethoden eng verknüpftes Format betrachtet werden, dessen künstlerische Qualität zwar variieren kann, dem aber immer ein kreativer Prozess des Gestaltens innewohnt.

---

<sup>56</sup> vgl. Weibel, 1987, S. 53–141; Vernallis, 2004; Keazor/Wübbena, 2006

<sup>57</sup> Diese Konstellation wird im Folgenden als die „klassische“ Form bezeichnet. Auch das „konventionelle“ Musikvideo, von dem im weiteren Verlauf der Arbeit die Rede ist, hat diese klassische Form.

Das Musikvideo ist eine elektronische Erweiterung der Bühne<sup>58</sup>, die – historisch betrachtet – im Zuge der komplexer werdenden Studioaufnahmen auch die Lücken visuell füllte, die bei einem Live-Auftritt akustisch nicht mehr vermittelbar schienen.<sup>59</sup>

In der Presseerklärung von *MTV* hieß es zum Senderstart im Jahr 1981 folgerichtig:

„MTV. Music Television, the first major telecommunications medium ever to merge the power of stereophonic sound with the visual impact of TV.“<sup>60</sup>

Die technische Erweiterung der künstlerischen Darbietung bedeutete aber nicht einfach nur die Dokumentation eines Bühnenauftrittes, sie ermöglichte nun eine komplexe, mediale Inszenierung, die immer neue Varianten einer Pop-Persona hervorzubringen im Stande war. Denn „der performative Stolz“ der Persona des Pop ist nach *Schulze*, nicht „nur eine einzige Person darzustellen: sondern einen ganzen Schwarm von Masken und Rollen, Habitusformen und Stilebenen intensiv zu leben und auszufüllen“.<sup>61</sup>

Hinsichtlich verschiedener Pop-Personae nutzte *David Bowie* als einer der ersten die Möglichkeiten des Musikvideos in exzessiver Weise, bei *Reiss* und *Feineman* wird er diesbezüglich folgendermaßen zitiert:

„‘Music Video’ he said, is the ‘logical fulfillment of art and technological destiny ... I see it as an artistic extension. I can visualize the day when the interface of music and video will create an entirely new kind of artist’.“<sup>62</sup>

---

<sup>58</sup> Bei *Schulze* ist das Musikvideo eine (von diversen) medialen Bühnen des Pop, wobei „Bühne“ hier metaphorisch für diverse Handlungsschauplätze, wie z. B. auch Facebook oder Twitter, benutzt wird (vgl. *Schulze*, 2013, S. 3). Der Terminus „elektronische Erweiterung der Bühne“ bezieht sich in der Arbeit auf eine materielle Bühne, die es bereits im klassischen Theater gab.

<sup>59</sup> „Bohemian Rhapsody“ von *Queen* aus dem Jahr 1975 ist ein berühmtes Beispiel, in dem das Musikvideo als Live-Substitut fungiert. vgl. *Keazor/Wübbena*, 2006, S. 61

<sup>60</sup> *Reiss/Feineman*, 2000, S. 19

<sup>61</sup> *Schulze*, 2013, S. 4

<sup>62</sup> *Reiss/Feineman*, 2000, S. 18 (Dieses Zitat findet sich gekürzt und übersetzt auch bei *Wicke*: „Ich sehe darin eine Erweiterung der künstlerischen Möglichkeiten; es wird der Tag kommen, an dem das Zusammenwirken von Musik und Video eine völlig neue Art von Künstler hervorgebracht hat.“ *Wicke*, 1997, S. 3, zit. n. *New Musical Express*, 4. April 1983, S. 11)

*Bowie* sprach damals aus, was in der Diskussion um die Kommerzialisierung des Musikvideos nie eine Rolle spielt: Die große Bedeutung der neuen medialen Spielart, die für die Musiker gerade in den Anfangsjahren, in denen das Musikfernsehen noch marketingstrategisch unbekanntes Terrain war und die gestalterische Freiheit sehr groß, eine enorme Erweiterung ihres Inszenierungsraumes bedeutete. Zweifelhaft ist nämlich, ob der teilweise von den Künstlern selbst geschaffene Mythos, Opfer der Plattenindustrie zu sein, so real ist, wie es in den Kommerzdebatten offenbar angenommen wird.

Am 1. August 1981 ging *MTV* als US-amerikanischer TV-Spartenkanal im Kabel auf Sendung. Im Laufe der nächsten zwei Jahrzehnte wurden unzählige internationale Ableger gelauncht (1987 *MTV Europe*, 1997 *MTV Germany* u. a.).<sup>63</sup> Damit konstituierte sich eine Dynamik, in der sich die Musikindustrie und das Musikfernsehen weltweit wechselseitig katalysatorisch beeinflussten<sup>64</sup> und dem Musikvideo eine dauerhafte mediale Präsenz, später auch in weiteren Musikspartenkanälen (in Deutschland zum Beispiel *VIVA*), zugewiesen wurde.

## 1.6 Das Musikvideo im intermedialen Raum

Das Internet spielt als weltweiter Kulturlieferant und -speicher eine immer größere Rolle. Auch Fernsehinhalte, darunter Musikvideos, werden zunehmend über Websites abrufbar. Was für viele TV-Formate den Hinzugewinn eines weiteren Verbreitungskanals bedeutet, heißt für das Musikvideo genau genommen seine Wiedergeburt. Mit den veränderten ökonomischen Bedingungen, die der Symbiose von Musikindustrie und Musikfernsehen nach dem Jahr 2000 in weniger als einem Jahrzehnt Stück für Stück den Boden entzogen, verschwand das Musikvideo fast gänzlich aus dem TV-Programm und wurde vor allem im Feuilleton zunehmend retrospektiv behandelt. Dank zunehmender Übertragungsgeschwindigkeit und technischer Aufrüstung auf Rezipientenseite ist es inzwischen gewissermaßen in das

---

<sup>63</sup> vgl. Viacom Media Networks International Timeline 08.2000

<sup>64</sup> vgl. Goodwin, 1992, S. 42-48

Kulturprogramm zurückgekehrt, vor allem auf der zum großen Teil usergenerierten<sup>65</sup> Plattform *YouTube*, die sich im Laufe der Zeit als bedeutende Website für Beweginhalte aller Art etabliert hat.<sup>66</sup> Für die Debatte um das Musikvideo ist diese Entwicklung ein Impuls, der neue Aspekte aufwirft und insbesondere Wissenschaftler, die sich seit Jahren mit dem Musikvideo auseinandersetzen, zu aktuellen Beiträgen inspiriert. So widmet sich beispielsweise *Vernallis* in einem jüngeren Essay der Ästhetik von *YouTube*, die sie unter anderem mit „pulse“ und „reiteration“<sup>67</sup> beschreibt, woraus sich Schlüsse bezüglich einer sich verändernden Ästhetik des Musikvideos ziehen lassen.

Dass ein Medienwechsel gemäß der McLuhanschen Medienkulturformel<sup>68</sup> nicht ohne Spuren an den Inhalten vorbei gehen kann, steht außer Frage, doch scheint das Musikvideo schon in seiner klassischen Form geradezu für das Internet prädestiniert zu sein. Die Rahmenbedingungen bleiben auch zunächst die des Monitors, dessen Form den Raum des Musikvideos begrenzt; dem Fernsehmonitor folgten der Computermonitor und die Monitore mobiler Geräte wie Smartphones oder Tablets. Was den Monitor-Begriff trotz seiner anachronistischen Anmutung für diese Arbeit interessant macht, ist sein Verweis auf die technische Konstitution, auf sich als Medium.<sup>69</sup> Im Vergleich: Ein Bildschirm verweist auf seinen Inhalt, das Display auf die vorgesehene Funktion. In diesem Kontext soll der Monitorbegriff hier für unterschiedliche Medien, die Bewegtbildinhalte abbilden, einheitlich Anwendung finden – als bewusster Verweis auf die Natur des Objekts, in dem ein großer Teil unserer Kultur stattfindet, und damit auch das Musikvideo.

Betrachtet man nun die Situation im Internet, speziell auf *YouTube* stellvertretend für Portale, auf denen Musikvideos zu sehen sind, wird hier der materielle Monitor

---

<sup>65</sup> Zunehmend werden auf *YouTube* Channels kommerzieller Unternehmen angeboten, die ein Nonstop-Programm anbieten.

<sup>66</sup> *YouTube* ist seit Februar 2005 online, nach eigenen Angaben gab es im Jahr 2011 eine Billion Aufrufe. Das entspricht auf die gesamte Menschheit verteilt ca. 140 Aufrufen pro Person. vgl. <https://www.youtube.com/yt/press/de/statistics.html> (Stand: 3.1.2013)

<sup>67</sup> Vernallis, 2010, S. 236 f.

<sup>68</sup> Nach dieser modelliert der Medienwechsel seinen Inhalt: „The medium is the message.“ vgl. McLuhan, 1964

<sup>69</sup> Möglicherweise ist er deswegen für den Computer wieder üblich.



(des Computers, Tablets, Handys) durch einen zweiten, virtuellen Monitor ergänzt, nämlich das Playerfenster. Das wiederum ist umrahmt von Informationen und Links zu anderen, oft thematisch verwandten Bewegtbildinhalten. Hinzu kommen, insbesondere auf dem Computermonitor, weitere Computerprogramme außerhalb des Internet-Browsers mit ihren Fenstern. So ist das Musikvideo auf *YouTube* Teil einer Informationscollage aus Bildern und Schrift, in einem „pulsierenden“ und „repetitiven“<sup>70</sup> Umfeld (um noch einmal die Begriffe von *Vernallis* zu verwenden), in der die Rezeption diffus ist.

Warum kann sich nun das Musikvideo so gut in das neue mediale Milieu integrieren? Vor allem, weil seine Ästhetik ebenfalls pulsierend und repetitiv ist. Pulsierend im Sinne einer visuellen Akzentuierung klanglicher Elemente im Musikstück, repetitiv aufgrund des klanglichen Musters. Diese ästhetischen Eigenschaften prädestinieren das Musikvideo für den Rhythmus der sprunghaften Rezeptionsweise von heterogenen Inhalten am Computer durch den User<sup>71</sup>. Dabei wurden die qualitativen Verluste in der Wiedergabe, die sich mit dem kleinen Playerfenster und den teilweise unzureichenden Übertragungsgeschwindigkeiten einstellten, von einem stilistischen Wandel des Musikvideos begleitet, der nicht nur als Folge der Konstitution des neuen Mediums zu sehen ist.

Im Musikvideo hatte es bereits zur Jahrtausendwende einen ästhetischen Bruch mit den High-End-Konventionen gegeben, als nach der Blüte des Genres im Fernsehen eine Gegenbewegung zugunsten einer Ästhetik des Handgemachten einsetzte. Begünstigt wurde sie zum einen durch die sinkenden Budgets der Plattenindustrie für Musikvideoproduktionen sowie die fallenden Preise für Video-Equipment und zum anderen durch eine zunehmende mediale Präsenz rockbeeinflusster Bands in Europa<sup>72</sup> – das Ergebnis einer einsetzenden Gegenbewegung zum Massenphänomen Techno. Damit kehrte eine verstärkte Band- und Performance-Ästhetik in das Musikvideo zurück. Die Bekanntheit der Indierock-Band *OK Go* beruht

---

<sup>70</sup> vgl. Vernallis, 2010

<sup>71</sup> Die Interaktivität des Internets macht den Zuschauer am Computermonitor zum User, also Benutzer.

<sup>72</sup> Dem Zeitgeist nach 2000 entsprachen Bands wie *Franz Ferdinand*, *The White Stripes*, *The Rilles*, *Arcade Fire*, *Art Brut* oder *Editors* (die sich auch fast alle erst zu Beginn des neuen Jahrtausends gründeten).

beispielsweise vor allem auf zwei Musikvideos aus den Jahren 2006 und 2007, den Anfangsjahren von *YouTube*. In „A Million Ways“ und „Here It Goes Again“ performt die Band vor einer frontal positionierten Kamera komplizierte Choreografien, die durch den tänzerischen Laienstatus der Bandmitglieder, das Setting und das Fehlen von Schnitt oder Postproduktion die Aura eines Privatvideos haben. Diese Musikvideos greifen die Selfmade-Ästhetik der *YouTube*-Clips auf, und damit zeigt sich ein deutlicher Einfluss des Internets auf das Genre Musikvideo.

Wie die interaktiven Qualitäten des Internets noch sehr viel direkter genutzt werden können, veranschaulicht die Band *Arcade Fire* mit einigen ihrer Musikvideos. Zu „Neon Bible“, „Black Mirror“ und „The Wilderness Downtown“ wurden interaktive Webseiten geschaffen, in denen der User den visuellen Ablauf oder die Tonspuren selektieren kann. Die Musikvideos verschmelzen aufgrund ihrer unvollendeten, fragmentierten Form ästhetisch mit den sie umgebenden Inhalten des Computermonitors.

Auch Archivierungs- und Dekontextualisierungsprozesse spielen auf *YouTube* eine Rolle. Die *YouTube*-„Präsenzvideothek“ enthält so gut wie alle Musikvideos, die je gemacht wurden. Ihre permanente Abrufbarkeit verstärkt den Blick in die Vergangenheit und steigert retrospektive sowie selbstreferenzielle Effekte im Musikvideo. Diese Eigenschaften lassen sich um Übrigen nicht nur bezüglich der Website *YouTube*, sondern der gesamten digitalen Sphäre mit ihren Megaspichern feststellen. Mit der Verfügungsgewalt über die digitalen Kultur-Archive für jedermann scheint das Ziel einer elektronischen Utopie erreicht.<sup>73</sup> Pessimistisch betrachtet kann das bezüglich der Popkultur auch „Retromania“ heißen, in der sich die Aufbereitung der Vergangenheit in immer kürzeren Zeitspannen um sich selbst dreht.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Diederichsen spricht im Zusammenhang mit dem Musikvideo „Scream“ von Michael und Janet Jackson, in dem diverse Kunstwerke virtuell in einem Raumschiff simuliert werden, von einer elektronischen Utopie. vgl. Diederichsen, Dietrich in: „Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Space Is The Place“, 2000, TC 00:30:14–00:31:20

<sup>74</sup> vgl. Reynolds, 2012a

Mit der Einspeisung sämtlicher Musikvideos in das Internet vollzieht sich auch ihre finale Entkopplung von der Idee, für ein aktuelles Musikstück zu werben und dessen Verkauf zu stimulieren. Das Musikvideo kann damit einmal mehr als eigenes Genre innerhalb der Popkultur identifiziert und als solches behandelt werden.<sup>75</sup> Nicht ausgeschlossen sind hier weitere, sich neu erschließende Verwertungskreise, die aber – und das ist das entscheidende, quasi die endgültige Adelung – das Musikvideo selbst als Produkt behandeln.

Doch kommen wir noch einmal zurück zum Musikvideo auf *YouTube*, das eingebettet in eine Landschaft zusätzlicher Reize eine Dekontextualisierung seiner Inhalte erfährt, die zuvor in einer Art linearer Endlosschleife im Musikfernsehen Bestandteile eines deutlich homogenen Musters war. *Christoph Jacke* nimmt sich in diesem Kontext dem Begriff des Musikvideos an, um festzustellen, dass jener dem digitalen Zeitalter nicht mehr genüge und man es nun vielmehr mit „Musikclips“ zu tun habe.<sup>76</sup> Damit bezieht sich *Jacke* auf die Ausweitung der medialen Spielwiese des Genres. Das intermediale Feld, in dem sich das Musikvideo nun befindet, macht es zu bearbeitbarem Material; das wiederum beeinflusst seine Form.<sup>77</sup> Die zuvor erwähnten Musikvideos von *Arcade Fire* repräsentieren diese Ästhetik in ganz besonderer Weise, da sie als Hybride bereits Eigenschaften anderer Medienformate angenommen haben.

Auch wenn der Begriff „Clip“ bereits weit vor der zivilen Nutzung des Internets<sup>78</sup> verwendet<sup>79</sup> und damit das Cliphafte begrifflich festgehalten wurde, lässt sich *Jackes* Argumentation im Sinne einer Aktualität bezüglich des unvollendeten Moments nachvollziehen, der digitalem Material stets innewohnt. Auch *Diederichsen* hält die Dominanz des Mediums Video im Begriff für unpassend:

---

<sup>75</sup> vgl. Railton/Watson, 2011, S. 6

<sup>76</sup> Jacke, 2003, S. 21

<sup>77</sup> vgl. Jacke, 2010; Sibilla, 2010; Keazor/Wübbena, 2010; Vernallis, 2010

<sup>78</sup> vgl. Kittler, 1986

<sup>79</sup> Zum Beispiel gab es bereits Anfang der 1980er Jahre eine amerikanische Show namens „Pop Clips“, konzipiert von *Michael Nesmith* (Mitglied der Band *The Monkees*). Kurz bevor die Idee von *MTV* Wirklichkeit wurde, wurde „Pop Clips“ auf dem amerikanischen Kabelkanal *Nickelodeon* ausgestrahlt. vgl. Denisoff, 1991, S. 23–25

„... denn obwohl das Musikvideo auch medienspezifische Eigenschaften hat, sind die genrespezifischen auffälliger, dominanter und konstanter. Es gab sie schon lange, bevor Musikvideos auf Videotape gedreht wurden.“<sup>80</sup>

Trotzdem ist für diese Arbeit die Wahl auf den Begriff „Musikvideo“ gefallen, da der Schwerpunkt der Betrachtung auf den 1980er und 1990er Jahren liegt. In dieser Zeit spielte das Medium Video tatsächlich die Hauptrolle für das Musikvideo; es wurde weder überwiegend auf Film gedreht noch hatte sich seine digitale Aufnahme schon durchgesetzt.<sup>81</sup> Zudem verweist der Begriff auf den Zeitgeist dieser zwei Jahrzehnte, in denen das Musikvideo auch unter diesem Namen in vielen Sprachen eingeführt wurde. Der Begriff des „Clips“ wird allerdings im Kapitel III.2 noch einmal eine Rolle spielen.

---

<sup>80</sup> Diederichsen, 2004, S. 71

<sup>81</sup> vgl. Spielmann, 2005

## 2 Die ästhetischen Attribute des Musikvideos

Dieses Kapitel fasst prägnante ästhetische Attribute des Musikvideos zusammen, wie sie sich vor allem im Musikfernsehen Anfang der 1980er bis Ende der 1990er Jahre konstituiert haben. Das Fernsehen ist im Vergleich zu anderen Aufführungsformen in diesem Zeitraum die dominierende für das Musikvideo und wird deshalb hier als das prägendste Medium angenommen sowie für die Herausbildung einer spezifischen Ästhetik des Musikvideos zugrunde gelegt. Ausgegangen wird im Folgenden von der klassischen Form des Musikvideos, die auf einem Popsong basiert. Das Zusammentreffen von EDM und Musikvideo in den 1990er Jahren soll in diesem Kapitel zunächst nicht berücksichtigt werden, um die Ausgangssituation zu illustrieren, in der sich der ästhetische Paradigmenwechsel vollzog. Dieser soll in Teil III und anhand der Fallstudie in Teil IV der Arbeit hergeleitet werden. Analog zum benannten Zeitraum spielt das Internet in diesem Kapitel keine Rolle.

### 2.1 Sensationell

Auf *MTV* oder einem vergleichbaren Musiksender wurden Musikvideos bis zur massiven Programmerweiterung mit Unterhaltungsformaten unterschiedlichen Inhalts in einem konstanten Fluss ausgestrahlt. Gipfelnd in unmoderierter Television, wurde ein audiovisuelles Ambiente erzeugt, in dem das einzelne Musikvideo als Teil eines kompilierten Ganzen suggeriert wird. Mit dem Ziel, innerhalb dieses Settings eine Sensation zu sein, generiert das Musikvideo Aufmerksamkeit mittels ästhetischer Strategien der Attraktion und Hyperästhetisierung – und etabliert dabei eine Sensationskultur, innerhalb der sich beispielsweise eine Tradition des kulturellen, politischen oder sozialen Tabubruchs entwickelt sowie ein innovativer Umgang mit Technik, der sich nachhaltig auf andere Medienformate wie Werbung und Film auswirkte.

Viele Musikvideos im Œuvre *Madonnas* sind beispielhaft für den bewussten Tabubruch in der medialen Öffentlichkeit. „Like A Prayer“ verursachte durch den lustvollen Umgang mit christlicher Symbolik sogar einen derartigen Skandal, dass sich *Madonnas* damaliger Werbepartner *Pepsi* auf öffentlichen Druck von der

Sängerin distanzieren musste.<sup>82</sup> Auch *Duran Durans* „Girls On Film“, in dem es sexuelle Anspielungen und nackte weibliche Brüste zu sehen gibt, musste für die Ausstrahlung auf *MTV* umgeschnitten werden.<sup>83</sup>

„Smack My Bitch Up“ von *The Prodigy* hingegen entwirft mittels der Kameraführung eine Ich-Perspektive, in der Szenarien sozial tabuisierter Verhaltensweisen wie exzessiver Drogenkonsum, Gewalt und sexuelle Nötigung durchlebt werden. Die durch die Unruhe des hämmernden Breakbeats verstärkte Intensität der Bilder machte dieses Musikvideo für die *BBC* gänzlich untauglich für das Massenmedium Fernsehen, die Ausstrahlung wurde verboten.<sup>84</sup>

Sensationelle Momente werden im Musikvideo auch auf technischer Ebene mit bestimmten Aufnahmetechniken oder in der Postproduction erzeugt. Mit Hilfe der Stop-Motion-Technik werden beispielsweise für „Road To Nowhere“ der *Talking Heads* und *Peter Gabriels* „Sledgehammer“ ruckelnde Bewegtbild-Collagen erzeugt, in denen die Bildästhetik von Trickfilmen auf Menschen übertragen wird. In „Cry“ und „Black Or White“ von *Godley & Creme* und *Michael Jackson* sind es vor allem die Morphing-Effekte, die das Sensationelle herstellen.

Die größten Sensationen entstehen möglicherweise, wenn Regisseure sich von beabsichtigtem Gebrauch der Technik und des Materials abwenden und damit eine veränderte Wahrnehmung des gewohnten Sujets stimulieren: *Spike Jonze* doppelte für das Musikvideo „Drop“ den Rewind-Gedanken, indem er das Ausgangsmaterial bereits rückwärts konzipierte. *The Pharcyde* rappten und bewegten sich dafür zunächst während des Drehs rückwärts vor der Kamera. Die Lyrics des Raps waren im Vorfeld entsprechend aufgearbeitet worden, damit sich die Rapper auf den Dreh vorbereiten konnten.<sup>85</sup> Die im fertigen Musikvideo rückwärts laufenden Bilder erscheinen dann zwar im Ablauf richtig, doch sind die Bewegungen völlig

---

<sup>82</sup> vgl. Manning, 2009

<sup>83</sup> vgl. Pemberton, 2013

<sup>84</sup> vgl. Hann, 2014

<sup>85</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Spike Jonze“, 2003

entfremdet; obendrein sind die umgebenden Abläufe in der Straße im Rewind zu sehen.

Im Musikvideo „Sugar Water“ der Band *Cibo Mato* sehen wir einen Splitscreen, der auf der linken Seite eine der Songlänge entsprechende Szene ohne Schnitt zeigt. Auf der rechten Seite sehen wir genau diese Szene rückwärts. Die Szene besteht zum großen Teil aus Momenten, in denen sich zeitgleich auf beiden Seiten des Splitscreens Bezüge herstellen und so ein komplexes Assoziationsgefüge entsteht. *Michel Gondry* entwickelte für das Musikvideo ein minutiöses Script, in dem nichts dem Zufall überlassen wurde.<sup>86</sup>

Die ästhetische Eigenschaft des Sensationellen bedeutet also zum einen, auf Effekthascherei im besten Sinne ausgerichtet zu sein, aber auch einen Bruch mit den Konventionen im Kontext einer künstlerischen Infragestellung bestimmter medialer und kultureller Gegebenheiten zu vollziehen. Den aufgeführten Musikvideos gelingt dies im besonderen Maße.<sup>87</sup>

## 2.2 Fiktional

Ausgehend von der These des Musikvideos als elektronische Erweiterung der Bühne, oder anders gesagt, als auf das Medium Fernsehen zugeschnittene Form der musikalischen Performance, produziert es eine elektronische Fiktion der künstlerischen Persona. Durch die technischen Möglichkeiten von Video oder Film können für die Dauer des Musikvideos Szenarien entworfen werden, in denen die Persona in kürzester Zeit sämtliche nur erdenkliche Rollen annehmen kann. Die Gesangsperformance kann zudem im Musikvideo durch eine bestimmte Kameraführung oder den Schnitt weitaus intensiver inszeniert werden als live auf der Bühne, auch wenn kein pseudonarratives Handlungsfeld um sie herum gebaut wird. Trotz der minimalistischen Bildideen verstärkt sich zum Beispiel die Trauer der verlassenen Liebenden in „Nothing Compares 2 U“ durch das im Close-Up

---

<sup>86</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Michel Gondry“, 2003

<sup>87</sup> Zwar haben alle Musikvideos das Ziel, sensationelle Momente und damit Aufmerksamkeit zu generieren, die hier aufgeführten Beispiele sind jedoch als herausragend diesbezüglich einzustufen.

aufgenommene, weinende Gesicht von *Sinéad O'Connor* oder der Schmerz der ohne Schmitte suggestiv endlos durch die Stadt streifenden *Massive Attack*-Sängerin *Shara Nelson* in „Unfinished Sympathy“.

Auch medienübergreifende Fiktionen, wie die übernatürliche Elfenhaftigkeit *Björks*, können in Musikvideos verstärkt werden oder entstehen möglicherweise einprägsam erst hier. Attraktivität und tänzerisches Können sind zudem tatsächlich nirgendwo sonst so perfekt inszeniert wie im Musikvideo. Bewegungsabläufe werden dabei durch Fast Forward oder schnelle Schnitte dynamisiert, der Teint durch Licht und Farbe idealisiert, der Körper retuschierend beschnitten.

Dabei bewegen sich die Protagonisten oft in Situationen und Lebensräumen, die ebenso mannigfaltig wie phantasievoll sein können. So können in der Tradition des Afrofuturismus Raumschiffe bewohnt (*Michael & Janet Jackson* in „Scream“) und fremde Planeten bereist werden (*Missy („Misdemeanor“) Elliott* in „Sock It 2 Me“), oder es kann ganz und gar auf das Dasein als irdisches Wesen verzichtet werden (*The Jacksons* in „The Triumph/Can You Feel It“).

### 2.3 Pop

Die Eigenschaften des Mediums Fernsehen selbst formen das Musikvideo. Es ist in das kommerzielle System der Massenmedien und der Musikvermarktung eingebunden. Zudem ist es Bestandteil der Monitorkultur und damit dem Zitat und Sample, dem Remix und der Parodie verbunden. Ihm wohnen zeitgenössisches Design und inszenierte Authentizität inne. Damit ist das Musikvideo zeitgenössischer Pop<sup>88</sup>, denn in ihm sind Identitäten frei wählbar, ein Umstand der die Pop-Persona hauptsächlich kennzeichnet.

---

<sup>88</sup> Der Pop-Begriff soll an dieser Stelle nicht diskutiert werden. Dennoch sei darauf verwiesen, dass Pop historisch an unterschiedliche Diskurse gebunden war (vgl. Wicke, 2004, S. 122-127). Wenn hier von Pop die Rede ist, werden nur bestimmte Aspekte aktueller Entwicklungen herausgegriffen, die thematisch relevant sind.



Räumlich und zeitlich klar gesetzte, mediale Grenzen bilden damit den ästhetischen Rahmen des Musikvideos. Die Dauer des Musikvideos ist durch den Popsong auf durchschnittlich drei bis fünf Minuten begrenzt.<sup>89</sup> Eine Produktion von Bedeutungen kann deshalb nur über Skizzen erfolgen, die wie in einer Mindmap als visuelle Ideeninseln in der Struktur des Musikvideos verflochten sind.

Räumlich begrenzt ist das Musikvideo durch den Monitor; in der hier im Fokus stehenden historischen Periode vor allem durch den Fernsehmonitor.<sup>90</sup> Die Darstellung innerhalb dieses Rahmens unterliegt Kriterien einer bestimmten Bildkomposition und Farbgestaltung sowie einer damit verbundenen, möglichst hohen Wahrnehmbarkeit von Personen und Gegenständen. Interpreten werden überwiegend in Varianten des Close-Ups wie Medium-Shots (von der Hüfte aufwärts) oder Großaufnahme (Schultern bis Kopf) gezeigt. Signifikant ist auch die perspektivisch stark verzerrte Optik des Fischauges, eines Objektivs mit einer speziellen Linse<sup>91</sup>, das einen großen Bildwinkel hat und mehr als ein konventionelles Objektiv abbilden kann. In vielen Musikvideos kommt diese Optik zum Einsatz. In „Gimme Some More“ von *Busta Rhymes* sogar durchgehend, ohne Unterbrechung.

Innerhalb der räumlichen und zeitlichen Grenzen, die den ästhetischen Rahmen des Musikvideos bilden, kann der Auftritt des Interpreten kaum noch uninszeniert sein.

Als Bestandteil der Popkultur ist das Musikvideo stark selbstreferenziell. Der Selbstverweis ist ein wichtiges stilistisches Mittel, um den kulturellen Kontext herzustellen, in dem sich ein Künstler präsentiert. Der genreübergreifenden Endlosschleife aus Musikvideos auf *MTV* oder *VIVA* in den 1980er und 1990er Jahren ausgesetzt, war der Zuschauer über die Zeichen eines breiten musikalischen Spektrums informiert und konnte zum Beispiel distinktives Verhalten in Form von Parodie entsprechend rezipieren.

---

<sup>89</sup> In seltenen Fällen wird der Popsong in ein narrativ angelegtes Intro und Outro eingebettet, wobei übliche zeitliche Grenzen überschritten werden. *Michael Jacksons* „Thriller“ mit einer Dauer von über dreizehn Minuten ist bis heute eines der längsten Musikvideos überhaupt.

<sup>90</sup> Ausnahmen gab es auch hier, z. B. die Präsentation von Musikvideos in Museen oder im Kino.

<sup>91</sup> Dieser Effekt kann heute digital erzeugt werden.

Inwieweit das heute noch der Fall ist, bei einer auf bestimmte Inhalte kanalisierten Rezeption im Internet, wäre möglicherweise eine interessante wissenschaftliche Fragestellung.

Die Distinktionsrituale des Pop können im Musikvideo stark überdehnt werden. Mit speziell kodierten Settings, Performance-Attitüden, visuellen Methaphern und Zitaten wird in kürzester Zeit eine Fülle von komprimierten Botschaften ausgesendet. Innerhalb der Rotation auf *MTV* ging es auch immer darum, Alleinstellungsmerkmale für den Interpreten zu generieren oder eine Zugehörigkeit zu einer bestimmten (sub-)kulturellen Strömung zu demonstrieren. Bei *Thorsten Keazor* und *Henry Wübbena* wird diese Situation in der Fernsehrotation sogar als Ursache für genretypische Kodierungen genannt<sup>92</sup> wie sie sich beispielsweise sehr deutlich in Hip-Hop-Musikvideos herausbildeten. Hier wiederholen sich Stereotype wie eine bestimmte Wohngegend (die Wurzeln der „schwarzen Hood“) als Drehort, das Posieren mit der Gang als soziales Back-up und das Betonen des Slangs der Straße. Ebenso typische Symbole des Hip-Hop sind die zur Schau gestellten teuren Autos oder sogar Yachten (man hat es also geschafft, ist in der „Welt der Weißen“ zu Geld gekommen). Dazu gehört auch die Demonstration sexueller Macht über eine vor allem weibliche, gut mit Champagner versorgte Gefolgschaft, die sich über die Musik und dem sich nach ihr ausrichtenden Tanz der Frauen symbolisiert. Auch in der Kleidung wird diese Botschaft sichtbar: Die Frauen sind bezüglich der Kleidergröße besonders knapp, die Männer hingegen sehr reichlich angezogen, schwerer Schmuck hingegen wird von beiden Geschlechtern getragen. Diese codierten Botschaften sind Methaphern des historisch gewachsenen afroamerikanischen Traums, die gesellschaftliche Unterprivilegiertheit zu überwinden und nicht nur *wie* die weißen US-Amerikaner konsumieren zu können, sondern *mehr* als sie. Beispiele für diese Distinktionsrituale finden sich in den Musikvideos „Nuthin’ But A ‘G’ Thang“ von *Dr. Dre feat. Snoop Doggy Dogg*, „Can’t Nobody Hold Me Down“ von *Puff Daddy feat. Mase*, „Big Pimpin’“ von *Jay-Z feat. UGK* oder „It’s Mine“ von *Mobb Deep feat. Nas*.

---

<sup>92</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2006, S. 67

Verweise auf kanonisierte Ereignisse und Erzeugnisse spielen im Musikvideo ebenfalls eine Rolle. Mit dem Verschmelzen artifizieller Refugien, die sich in der Moderne konstituiert haben, erklärt sich das Musikvideo als dem postmodernen System zugehörig. Hierbei kann es um bestimmte geschichtliche, politische oder kulturelle Bezüge gehen. Referenzen zu Inhalten der basalen Kultur sind dabei als popkulturelles Grenzgängertum einzuschätzen, denn in der Bezugnahme auf bekannte Zeichen vollzieht sich oft eine Umdeutung der ursprünglichen Aussage. Das Musikvideo ist Kunst- und Massenprodukt gleichermaßen, ein postmoderner Hybrid, in dem Begriffe und Grenzen aufgeweicht werden – das Fernsehen fungiert dabei als Organ der Konsumgesellschaft, sein Programm ist von ihrem Design bestimmt. Auch seine eigenen Grenzen kann das Musikvideo hier durchbrechen, zum Beispiel indem es die eigene mediale, zeitlich definierte Form dehnt, historische Ereignisse und Zukunftsvisionen diskursiv in der Gegenwart einschmilzt oder Zeichen umkodiert.

## 2.4 Pseudonarrativ

In dieser Arbeit wird davon ausgegangen, dass ein Musikvideo an sich nicht narrativ ist, obwohl ihm narrative Elemente beigelegt sein können. Als audiovisuelles Werk, dessen Bilder auf einem klanglichen Muster beruhen, ist es keine Geschichte in medial etablierter Form wie die des Filmes, der Dokumentation oder Reportage. Wenn ein Musikvideo als pseudonarrativ angenommen wird, muss es zu anderen Erzählformen in Bezug gesetzt werden, denn durchaus kann in zahlreichen Musikvideos, zum Beispiel „Thriller“ von *Michael Jackson*, „Army Of Me“ von *Björk* oder „Karma Police“ von *Radiohead*, eine Geschichte erkannt werden, wenn auch rudimentär. Pseudonarrativ ist das Musikvideo deshalb, weil es Formen des Erzählens nur noch in Fragmenten benutzt und damit nur zum Schein narrativ ist. Eigentlich beruht sein struktureller Zusammenhang auf den klanglichen Parametern Rhythmus, Melodie und Gesang, denn primär geht es um die Einbettung eines Songs in ein audiovisuelles Feld. Auch „Thriller“, „Army Of Me“ oder „Karma

Police“ sind durchzogen von dem Gesang gewidmeten Performance-Abschnitten.<sup>93</sup> Das Musikvideo ist der ursprünglich für das Fernsehen transformierte Auftritt eines Musikers, es ist quasi eine audiovisuelle Mini-Show. Alle Bilder richten sich nach den Parametern der Musik.

## 2.5 Klangformiert

Das Musikvideo erhält seine ästhetische Form durch den Popsong. Rhythmus, Melodie, Instrumentierung, Effekte, Dynamik oder Gesang bestimmen seine Gestalt. Neben den Lyrics ist also die musikalische Figur des Songs ausschlaggebend für visuelle Leitmotive, wobei sich diese innerhalb eines Musikvideos aus gestalterischen Gründen ändern und sprunghaft jeweils andere Klangelemente das Visuelle bestimmen können. Diese Sprünge vollziehen sich oft an den Übergängen zwischen Strophe, Refrain, Bridge und Solo. Ästhetisch ordnet sich das Musikvideo damit eher nach klanglichen Parametern als über eine visuelle Chronologie. Damit erschließt sich die Anordnung der Bilder aus dem klanglichen Material.

Weil sich die Bilder nach dem Klang ausrichten, hat das Musikvideo zudem eine repetitive Ästhetik. Sich wiederholende klangliche Muster werden in Bildfolgen oder Bildinhalten sichtbar – eine Ästhetik, die sprunghaften Rezeptionsweisen entgegenkommt, die eher dem *Hören* medialer Inhalte entsprechen. Strophe folgt Refrain folgt Strophe folgt Refrain, sowohl auditiv als auch visuell. Damit bewegt sich das Musikvideo in seriellen Zirkeln, in denen die musikalische Figur über die Anordnung der Bilder sichtbar wird. Mit dieser ästhetischen Strategie fragmentiert das Musikvideo gewohnte Erzählströme aus dem Film und es entsteht ein Moment des Irrationalen.

Durch den klangformierten Aufbau des Musikvideos bewegen sich die Protagonisten in sehr kurzen zeitlichen Abständen an unterschiedlichen Schauplätzen, zwischen denen sprunghaft via Schnitt gewechselt wird. Die Fragmentierung des Kausalen

---

<sup>93</sup> Das bezieht sich auf die Mehrheit der Musikvideos in genanntem Zeitraum. Ausnahmen, in denen der Popsong wie in „Cloudbusting“ von *Kate Bush* zum reinen Soundtrack wird, sind selten. Hier werden die Lyrics zur Geschichte aus dem Off.

vollzieht sich dabei in einer Weise, wie sie sich im Unterbewussten abspielt, und entspricht der Aneinanderreihung von Schauplätzen wie im Traum oder Rausch. Durch Montagetechnik und Bildbearbeitung können zudem Dinge dargestellt werden, die sonst nur in der Fantasie, als Vision vor dem inneren Auge, zu sehen sind. Im Musikvideo können völlig irrationale Abläufe durch den Klang legitimiert werden. Das Symbolische des Musikvideos, die Metaphern, die bestimmte Botschaften in sich tragen, entsprechen auch der Bildersprache von Träumen, in denen verschlüsselte Botschaften auf das Innere verweisen.

Die durch Klang fragmentierte Erzählung verweist letztendlich aber auch auf eine zeitgenössische Kommunikationsform, die sich im Moment bewegt und nichts mehr als das Fragment benennt – und damit losgelöst von der historischen Erzählung ist.

## II EDM

## 1 EDM im wissenschaftlichen Diskurs

Electronic Dance Musik spielt als musikalisches Genre in der Wissenschaft bisher eine untergeordnete Rolle. Vielmehr beschäftigen sich die wissenschaftlichen Diskurse mit den sozialen und gesellschaftlichen Phänomenen, die sich um EDM herum entwickelt haben. Vor allem der erste weltweite kommerzielle Höhepunkt dieser oft als Jugend- oder Subkultur verhandelten Bewegung zum Ende der 1990er Jahre veranlasste die Cultural Studies, die Kulturwissenschaften sowie Ethnologie und Sozialwissenschaften zu diversen Publikationen. Anhand einiger ausgewählter Aspekte soll nun zusammengefasst werden, was dadurch wissenschaftlich erarbeitet wurde. Auch hier soll, wie in Kapitel I.1, die Ordnung nicht nach wissenschaftlichen Disziplinen erfolgen, sondern nach den thematischen Schwerpunkten, um die sich eine interdisziplinäre (wenn auch im Vergleich zum Musikvideo nicht ganz so breit gefächerte) Debatte entwickelt hat.

Der Begriff „Electronic Dance Music“, abgekürzt EDM, soll im Folgenden für sämtliche Spielarten elektronischer Clubmusik wie House, Techno, Drum’n’Bass oder Dub Step stehen, die sich seit den 1980er Jahren aus Disco entwickelt haben.<sup>94</sup> Die von *Mark J. Butler* im Jahr 2006 vorgelegte Arbeit<sup>95</sup> „Unlocking the Groove“ nähert sich EDM erstmalig in sehr umfangreicher Weise konsequent theoretisch und etabliert den Terminus „EDM“ im wissenschaftlichen Gebrauch. Damit erübrigt sich die Suche nach neuen Termini oder die Diskussion um bereits in der Literatur existente, wie „DJ-Musik“<sup>96</sup>, den *Gabriele Klein* benutzt, der sich aber für den musikwissenschaftlichen Gebrauch nur begrenzt eignet, da er zwar über die Aufführungsform durch den Discjockey auf ein bestimmtes Tonträgermedium

---

<sup>94</sup> Der Begriff EDM wird in jüngerer Vergangenheit im journalistischen Bereich speziell im Zusammenhang mit einer stark kommerzialisierten Form elektronischer Musik innerhalb einer von großen Festivals dominierten Bewegung in den USA benutzt (vgl. Reynolds, 2012b). Diese Form von EDM zeichnet sich, ähnlich dem sogenannten Euro-House (vgl. Gilbert/Pearson, 1999, S. 77) vor allem durch den Rhythmus verstärkende, auf- und abwärts verlaufende Synthesizer-Tonfolgen und dominante Hooklines aus – eine klangliche Vielfalt, die weit über den minimalistischen Ansatz des Tracks, der als Teil eines Mixes gedacht ist, hinaus geht. Die populäre, einschränkende Benutzung des Terminus EDM ist zwar für diese Arbeit nicht relevant, soll doch aber an dieser Stelle erwähnt sein, um Irrtümern vorzubeugen.

<sup>95</sup> vgl. Butler, 2006

<sup>96</sup> Klein, 2004

verweist und damit auf die Aufführung im Club, aber keine musikalische Eingrenzung vornimmt und damit zum Beispiel auch Hip-Hop einschließen kann.

Der Begriff EDM grenzt also nicht nur oben genannte musikalische Genres der Clubmusik ein, sondern verweist auch semantisch auf zwei entscheidende ästhetische Eigenschaften: das Elektronische (Electronic) als mediale Voraussetzung für Produktion und Aufführung, und das Tanzen (Dance) als Zweck, der die Funktion bestimmt. Einschränkend muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass auch in „EDM“ ein wichtiger Aspekt, und zwar über „Dance“, ausgeschlossen wird. Dieser betrifft sämtliche Spielarten von Ambient. Innerhalb des Clubs nimmt neben dem Tanzen das Chillen<sup>97</sup> eine wichtige Rolle ein, denn in der Regel ist dem Dancefloor der Chill-out-Bereich angegliedert, um das Pendeln zwischen körperlicher Ekstase und Entspannung zu ermöglichen. In diesem Teil des Clubs herrschen andere klangliche Anforderungen. Hier haben sich vor allem sehr unterschiedliche, zum Teil experimentelle Kategorien von EDM entwickelt, die sich als „Listening-Formen“ zum Zuhören während der physischen Ruhe eignen sowie Unterhaltungen ermöglichen. Möglicherweise würde ein Begriff wie „ECM“, der für Electronic Club Music stehen könnte, diesem Aspekt gerecht werden. Um die Begrifflichkeiten aber nicht zu verkomplizieren, soll in der Arbeit mit dem Terminus „EDM“ gearbeitet werden, allerdings mit der Anmerkung, dass „Dance“ das „Chill out“ immanent ist.

## 1.1 Historische Verortung

Die in den 1990er Jahren beginnende wissenschaftliche Beschäftigung mit der, sich zu dieser Zeit zum weltweiten Massenphänomen herausbildenden, Bewegung um die Musikstile House und Techno folgte deren Anfängen recht zügig. Diese Texte sind stark von der historischen Rekonstruktion geprägt und setzen zum Teil bereits in der Moderne an<sup>98</sup>, in der die Industrialisierung mit maschinellen Rhythmen unsere Hörgewohnheiten veränderte und später Maschinen bzw. elektronische

---

<sup>97</sup> Das Wort „chillen“ in der deutschen (vor allem mündlichen) Sprache ist abgeleitet vom englischen Verb „chill out“, das umgangssprachlich für „entspannen“ benutzt wird.

<sup>98</sup> vgl. Anz/Walder, 1999; Shapiro, 2000



Geräte selbst bei Komposition (Sampling von Geräuschen, Modifizierung von Klängen) und Aufführung von Musik eine Rolle spielten. Diese klangliche und zum Teil auch technische Geschichtsschreibung, die vor allem minimalistischen EDM-Kategorien wie Techno zugrunde gelegt wird, kann musikalisch aber erst in den Clubs und bei den DJs der Disco-Ära beginnen, da sich erst zu diesem Zeitpunkt die entscheidenden Eigenschaften formierten, aus denen EDM hervor ging. Demzufolge setzen auch die meisten Autoren in der Disco-Ära an und beschreiben die Geschichte von EDM über unterschiedliche regionale Szenen um bestimmte Orte und Personen. *Hillegonda C. Rietveld* beleuchtet beispielsweise die Entwicklung in den USA, England und den Niederlanden<sup>99</sup>, *Felix Denk* und *Sven von Thülen* rekonstruieren über Interviews die Situation in Berlin<sup>100</sup>.

Oftmals vermischen sich in der Literatur wissenschaftliche und journalistische Ansätze. Viele Publikationen, die vorwiegend zweiter Intention folgen, bleiben dabei meist beschreibende Dokumentationen<sup>101</sup>, die zwar für die Forschung nicht uninteressant sind, aber keine Thesen aufstellen, die sich in irgendeiner Weise auswerten lassen könnten.

Aus den vielen gesammelten historischen Fakten lässt sich schlussfolgern, dass die musikalischen Wurzeln des Tracks in den New Yorker Clubs und der Disco-Bewegung der 1970er Jahre zu verorten sind. In diesem Jahrzehnt begann auch die Produktion spezieller, für den Club geeigneter Versionen bzw. Remixe von Popsongs, die eine längere Spieldauer als die gängigen ca. drei Minuten hatten. *Ron Murphy* gab mit der Entdeckung, dass ein Track auf einer 12" deutlich lauter aufgenommen werden konnte als auf einer 7", den Anstoß dafür, die seit Disco live über die Clubanlage praktizierte Betonung der Bässe direkt auf Vinyl zu liefern.<sup>102</sup> Die sogenannte „Maxisingle“ erfüllte von diesem Zeitpunkt an die akustischen Anforderungen im Club.<sup>103</sup>

---

<sup>99</sup> vgl. Rietveld, 1998

<sup>100</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012

<sup>101</sup> vgl. Feige, 2000; Bidder, 2001; Rapp, 2012

<sup>102</sup> vgl. Papenburg, 2011, S. 260 ff.

<sup>103</sup> vgl. Butler, 2006, S. 38

Anhand eines kurzen historischen Abrisses soll an dieser Stelle skizziert werden, was im Zusammenhang mit den genannten regionalen Szenen und ihren Protagonisten formend für die musikalischen Eigenschaften von EDM war.<sup>104</sup>

Bereits in den 1960er Jahren begannen einige DJs an der Ostküste der USA während ihrer Auftritte die Übergänge von einem Song zum anderen flüssiger zu gestalten und – wenn man so will – mit dem Medium Schallplatte zu experimentieren. Die musikalische Bandbreite eines DJ-Sets war damals noch sehr groß, sie reichte von *Jimi Hendrix* bis zu den *Beatles*.<sup>105</sup> DJ-Sets bestanden auch in der bald darauf folgenden Disco-Ära noch aus Songs unterschiedlicher Stile<sup>106</sup> und wurden erst viele Jahre später homogener, denn der Schallplattenmarkt musste ja erst auf die veränderten Anforderungen im Club reagieren. Bezüglich Techno war es in Berlin zum Beispiel erst um 1991 möglich, ganze Nächte lang mit entsprechenden Platten zu mixen.<sup>107</sup>

*Terry Noel* ist eine der bekannten DJ-Figuren, die in den 1960ern in den New Yorker Clubs *Arthur*, *Sybil Burton's swinging discotheque*, *Salvation* und *Salvation II* arbeiteten. In den 1970er Jahren war es *Francis Grasso*, der als einer der ersten Kontinuität in den musikalischen Vortrag brachte, indem er die Schallplatten so ineinander mixte, dass die Übergänge von einem Song zum anderen keine rhythmische Zäsur mehr waren. Er wurde für das Perfektionieren des Slip-Cueings bekannt, den Eingriff mit der Hand auf die rotierende Schallplatte, um sie auf die bereits laufende einzutakten (Beat-Matching). Durch das Ineinandermixen von zwei gleichen Schallplatten kreierte er quasi live eine „extended version“, wie sie später dann für viele Popsongs in den Studios produziert und auf die B-Seiten der Maxisingles gepresst wurde. *Francis Grasso* legte unter anderem in den New Yorker Clubs *Salvation II*, *Sanctuary* und *The Haven* auf.<sup>108</sup> Im *Galaxy 21* praktizierte etwa

---

<sup>104</sup> Disco, House und Techno entstanden aus schwarzen, schwulen Communities heraus. Diskurse um Rassismus und Gender sind in der Geschichte der Electronic Dance Music damit eingeschrieben, sollen hier aber nicht vertieft werden, zumal sie bisher nicht breit diskutiert wurden.

<sup>105</sup> vgl. Brewster/Broughton, 2010, S. 48–55

<sup>106</sup> vgl. Lawrence, 2003

<sup>107</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 209

<sup>108</sup> vgl. Brewster/Broughton, 2010, S. 56–71

zeitgleich *Walter Gibbons* in ähnlicher Weise. Auch er mixte gleiche Platten ineinander, wobei sein Fokus auf der Betonung und Ausdehnung der instrumentalen, percussionlastigen Passagen der Songs lag und sich damit ein weiterer ästhetischer Schritt in Richtung Track vollzog.<sup>109</sup>

Diese veränderten Praktiken der DJs mündeten in einem musikalischen Genre, das in den 70er Jahren „Disco“ genannt wurde.<sup>110</sup> Für die Weiterentwicklung von Disco steht vor allem der Name *Larry Levan*, der im 1977<sup>111</sup> eröffneten New Yorker Club *Paradise Garage* Schallplatten mehr denn je als musikalisches Material betrachtete und sie dementsprechend in seinen Mixen verarbeitete. Er verfeinerte zudem die Anpassung der Anlage an die Gegebenheiten im Club, mit dem Ziel, die Akustik zu verändern.<sup>112</sup> Immer deutlicher zeichnete sich eine ästhetische Verschiebung von der narrativen Bedeutung des Songs hin zu seinen klanglichen Qualitäten und seinen funktionellen Eigenschaften im Mix ab. Die musikalischen Collagen, die *Levan* in seinem Resident-Club schuf, wurden nach dem Ort „Garage“ genannt.

Ebenfalls 1977<sup>113</sup> eröffnete in Chicago ein Club namens *The Warehouse*, stilprägend war hier *Frankie Knuckles*. Er selbst stellte eigene Remixe her, die er mit einem Kassettenrecorder in seine Sets mixte.<sup>114</sup> *Knuckles* ließ Disco und Garage damit in einen Mix-Stil münden, der zunächst „Warehouse“ genannt wurde, und später über seinen Weg in andere Clubs und über die Entwicklung eines Musikstils zu „House“ wurde.<sup>115</sup> Auch der Chicagoer DJ *Ron Hardy*, der im *Den One* auflegte, ging durch seine Virtuosität an den Turntables in die Geschichte ein.<sup>116</sup>

---

<sup>109</sup> vgl. Papenburg, 2011, S. 268

<sup>110</sup> vgl. Butler, 2006, S. 36

<sup>111</sup> ebd., S. 40 (Bidder nennt dafür den Januar 1978, vgl. Bidder, 2001, S. 3)

<sup>112</sup> vgl. Wicke, 2011, S. 102 f.

<sup>113</sup> vgl. Butler, 2006, S. 39

<sup>114</sup> ebd., S. 40

<sup>115</sup> vgl. Eshun, 2000, S. 75; Saunders/Cummins, 2007, S. 12, 13, 38

<sup>116</sup> vgl. Saunders/Cummins, 2007, S. 34 f.

Zu dieser Zeit<sup>117</sup> ging es also nicht mehr nur um das Blend-Mixing, also das Erzeugen weicher Übergänge, sondern vielmehr um das Schaffen eines „Klangstromes“, wie *Peter Wicke* es nennt<sup>118</sup>, oder eben um den „Flow“. Auch die Rolle des DJs hatte sich aus einer vor allem zunächst dienstleistenden zu einer kreativ gestaltenden entwickelt.

Die Firma *Roland* war zu diesem Zeitpunkt schon Lieferant preiswerter elektronischer Geräte<sup>119</sup> wie der *TR-808 Drum Machine*, die beispielsweise von *Frankie Knuckles* oder *Jesse Saunders*, einem weiteren Chicagoer DJ, der vor allem mit ersten eigenen House-Produktionen Geschichte schrieb, für eine Intensivierung und Modifizierung der Bass Drum in DJ-Sets benutzt wurde.<sup>120</sup>

In den 1980er Jahren zeichnete sich eine stilistische Verzweigung von House in zwei musikalische Hauptströme ab. So hatte sich über New York und Chicago eine als Vocal-House bezeichnete Stilistik mit gesungenen Hooklines<sup>121</sup> etabliert, während Detroit in eine minimalistische Richtung arbeitete, die nur noch rudimentär Vocal-Samples einsetzte und sich stark auf Bass Drum und Percussion konzentrierte. Für das, was den Begriff „Techno“ im allgemeinen Sprachgebrauch prägte und später auch in Deutschland populär machte, stehen vor allem drei Namen, die in Detroit auch die Person des DJs ganz unmittelbar mit der des Produzenten verschmolzen: *Derrick May*, *Kevin Saunderson* und *Juan Atkins*. Als *Deep Space* legten sie zeitweise zusammen Musik auf<sup>122</sup>, unter den Pseudonymen *Rhythm Is Rhythm* (*May*), *Reese*<sup>123</sup> (*Saunderson*) und *Model 500* (*Atkins*) veröffentlichten sie die computergenerierten Klänge auf Schallplatten.<sup>124</sup> *Atkins* hatte außerdem mit *Richard*

---

<sup>117</sup> An dieser Stelle sei erwähnt, dass es zeitgleich auch im Hip-Hop Innovationen im Bereich DJ-Mixing gab (z. B. Scratching). Hier ging es aber weniger um den Flow als um die artistische Benutzung der Turntables und Schallplatten selbst.

<sup>118</sup> Wicke, 2011, S. 106

<sup>119</sup> vgl. Butler, 2006, S. 40

<sup>120</sup> ebd.

<sup>121</sup> Hooklines sind kurze, eingängige Melodie- oder Gesangsabschnitte, die in House stellvertretend für den Refrain im Song stehen können.

<sup>122</sup> vgl. Butler, 2006, S. 42

<sup>123</sup> Kevin Saunderson benutzte viele unterschiedliche Pseudonyme. vgl. Butler, 2006, S. 43

<sup>124</sup> vgl. Wicke, 2011, S. 107; Butler, 2006, S. 43

*Davis* ein Projekt namens *Cybotron*, mit dem er laut *Butler* „Proto-Techno“<sup>125</sup> produzierte. Alle drei *Detroit*er DJs betrieben eigene Plattenlabels<sup>126</sup>, eine bis heute für EDM typische Praxis.

Die 1980er Jahre bedeuteten für EDM die weltweite Verbreitung und viele neue Geschichten um lokale Szenen: wie die der britischen DJs, die 1987 House und Techno von Ibiza nach London brachten – und damit den Rave-Begriff etablierten<sup>127</sup>; wie es in Frankfurt am Main in einem Plattenladen bereits 1985 ein Fach namens „Techno“ gab; oder wie 1990 die ersten großen Techno-Partys namens *Tekknoizid* in Berlin stattfanden<sup>128</sup>.

Als wichtiger Part in der historischen Herleitung von EDM ergänzt die empirisch erarbeitete Literatur, in der sich beispielsweise Interviews mit relevanten Personen, vor allem aber den DJs finden<sup>129</sup> (gleiches gilt für TV-Dokumentationen<sup>130</sup>), die wissenschaftliche Forschung. Aber auch DJs selbst können zu Autoren werden, um ihre Version der Geschichte festzuhalten, wie *Laurent Garnier*<sup>131</sup> und *Jesse Saunders*<sup>132</sup>. In dem, was über EDM niedergeschrieben wurde, klingt aber bei nahezu allen Autoren eine empirische Erfahrung mit dieser Musik mit.<sup>133</sup>

Aus einer Perspektive, die sich auf das ästhetische Konzept des Tracks als klangliches Material konzentriert, wird durch die historischen Ereignissen deutlich, wie schnell und radikal jener „low-end minimalism“, wie *Kodwo Eshun*<sup>134</sup> ihn nennt, aus dem Popsong heraus entwickelt wurde. Der Popsong wurde von den DJs dafür sozusagen innerhalb von zwei Jahrzehnten in seine Einzelteile zerlegt und neu zusammengefügt, und zwar zu einem Klanggebilde mit völlig offenen Strukturen.

---

<sup>125</sup> Butler, 2006, S. 42

<sup>126</sup> Juan Atkins: Metroplex, Kevin Saunderson: KMS Records, Derrick May: Transmat, vgl. Butler, 2006, S. 43

<sup>127</sup> vgl. ebd., S. 44

<sup>128</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012

<sup>129</sup> vgl. Westbam/Götz, 1997; Brewster/Broughton, 2010; Denk/von Thülen, 2012

<sup>130</sup> vgl. „We Call It Techno!“, 2008

<sup>131</sup> vgl. Garnier/Brun-Lambert, 2006

<sup>132</sup> vgl. Saunders/Cummins, 2007

<sup>133</sup> Autoren, die das thematisieren, sind z. B.: Thornton, 1995; Rietveld, 1998; Butler, 2006; Bonz, 2008.

<sup>134</sup> Eshun, 2000, S. 75

Das Baukastensystem der Software, mit dem später Tracks produziert werden, gibt die permanente Modifikation und Demontage des vermeintlichen Endprodukts bereits vor. EDM kann deswegen auch nie losgelöst von seiner technologischen Konstitution und seinem Territorium betrachtet werden. Die Elemente Technik (Recording, Wiedergabe), Raum (Club) und Virtuosität (DJ, Mixing)<sup>135</sup> sind wichtig, um zu verstehen, wie der Popsong materiell werden konnte, wie er verzwecklicht und für neue Anforderungen verändert wurde.

Eine Arbeit, die nicht an den überlieferten Fakten entlangschreibt, sondern bereits ästhetische Kriterien herausgreift, um die Entstehung von EDM zu rekonstruieren, ist die von *Jeremy Gilbert* und *Ewan Pearson*.<sup>136</sup> Die Autoren leiten EDM über die Begriffe Musik, Tanz und Technologie her, die sie historisch sehr weit zurückverfolgen. Die immer wieder auftauchenden Versuche einer Einordnung genannter Begriffe in die westliche Tradition, in Zusammenhang mit einer bestimmten Wahrnehmung der „contemporary dance culture“ von außen, signalisieren dabei einen kulturellen Ansatz, der anhand ausgewählter philosophischer Ideen eine ästhetische Herangehensweise präferiert. Der Vergleich mit anderen Popmusikgenres fußt dabei nicht auf der reinen Gegenüberstellung von Ideologien und Codes, sondern verarbeitet bestimmte Beobachtungen weiter. Das zeigt sich beispielsweise in der Idee, wie sich die im Punk zur Schau getragene Do-it-yourself-Attitüde musikalisch in der Cut-up-Technik auf Mixtapes und, im großen Stil, im EDM-typischen Bedroom-Produzententum fortsetzt.<sup>137</sup> Das musikalische Material bildet dabei immer den Ausgangspunkt der Analyse, wodurch es den Autoren gelingt, eine ästhetische Musikgeschichte von EDM zu schreiben.

Auch *Wicke* verweist bereits sehr früh innerhalb historisch ausgerichteter Aufsätze über Popmusik auf die ästhetischen Dimensionen von EDM. Durch die Einordnung in einen großen Kontext werden bei *Wicke* die Zäsuren deutlich, die durch die

---

<sup>135</sup> Bei Goetz findet sich eine hypothetische Beschreibung gestalterischer Entscheidungen, die ein DJ während des Auflegens trifft. Damit entwirft er eine musische Dimension für einen in der Literatur weitestgehend technologisch betrachteten Prozess (vgl. Goetz, 2013, S. 82–87).

<sup>136</sup> vgl. Gilbert/Pearson, 1999

<sup>137</sup> ebd., S. 118 f.

neuen Produktions- und Rezeptionsweisen hinsichtlich klanglicher Prozesse sowie kultureller Standards innerhalb der Popmusik entstehen.<sup>138</sup>

## 1.2 Die neue Popkultur

In der wissenschaftlichen Annäherung an EDM beschäftigen sich viele Autoren mit kulturellen und sozialen Aspekten. Interessant erscheint dabei vor allem das Nicht-Narrative in EDM und die damit verbundene sinnliche Stimulation des Physischen, deren Hauptaufgabe es nicht ist, Botschaften an die basale Kultur auszusenden. Das geht ganz klar am jugendkulturellen Pathos vorbei: Es existiert keine Rebellion im herkömmlichen Sinne.

In der Literatur wurde diesbezüglich vor allem das EDM-Genre Techno als Subkulturbegriff etabliert<sup>139</sup> und in den Kontext anderer Subkulturen gestellt. Es wurde eine unpolitische, hedonistische und konsumorientierte Bewegung konstatiert, die sich mit ihrer ohne Narration auskommenden Musik nicht mehr artikulieren, sondern sich in dieser Musik selbst verlieren<sup>140</sup> will. *Klein* stellt Techno beispielsweise in den soziologischen Kontext der Begriffe Jugend, Subkultur, Pop, Masse, Körper und Tanz. Damit geht sie von Techno als einer historischen Jugendkultur aus und sieht die subkulturelle, gesellschaftliche Schuld, ideologische Botschaften auszusenden immer noch als gegeben an, verschiebt diese aber in den Tanz. *Klein* sieht folglich jene Schuld als beglichen an, indem sie eine Verlagerung der semantischen Artikulation in das Körperliche vollzieht: Das Tanzen auf einem quasi nicht narrativen Rave-Event bedeutet bei ihr einen Wandel des Politischen, der den Körper nun in den Mittelpunkt rückt.<sup>141</sup>

Wo *Klein* sich noch auf die basale Kultur bezieht und nach der politischen Aussage einer Gegenkultur sucht, ist *Jochen Bonz* schon an der Schwelle zu etwas Neuem, der „neuen Popkultur“ nämlich, die die alte hinter sich gelassen hat. Dies

---

<sup>138</sup> vgl. z. B. Wicke, 2001a, S. 11–60; Wicke, 2004, S. 132–138

<sup>139</sup> vgl. Meyer, 2000, S. 12 f.

<sup>140</sup> vgl. Bonz, 2008, S. 124 f.

<sup>141</sup> vgl. Klein, 2004, S. 74

demonstriert er beispielsweise anhand eines Interviews aus dem Jahr 1998, das zwei Redakteure der Zeitschrift *Die Beute* mit zwei Redakteuren der Zeitschrift *De:Bug* führten. In dem Gespräch zeigt sich eine Bezogenheit der „alten“ Popkultur (*Die Beute*) auf die basale Kultur und ihre Werte und eine selbstreferenzielle, nicht an diesen Bezügen interessierte neue Popkultur (*De:Bug*).<sup>142</sup> Mit der Auswertung empirischer Dokumente schafft *Bonz* es, Mechanismen und Strategien herauszuarbeiten, die sich auf das Musikalische, also den Track übertragen lassen, und entwickelt damit in „Subjekte des Tracks“ eine konkrete Kulturtheorie.

Auch wenn die neue Popkultur nicht hinsichtlich eines basalen Tenors agiert, kommt sie dennoch nicht ohne Bezüge aus. Diese lassen sich am ehesten in unzähligen, teilweise sehr kleinen Referenzzirkeln darstellen, die zum Beispiel auch nur auf sich selbst bezogen sein können, wie die bei *Bonz* beschriebene ganz eigene Sprache der *De:Bug*, die auch für die Musikbesprechungen (Reviews) benutzt wird.

Sampling bildet als kulturelle Praxis diese Referenzzirkel in besonderem Maße aus. Gerade EDM-Tracks bestehen zum großen Teil aus Samples, die nicht nur unter rein klanglichen Aspekten ausgewählt, sondern oft in konzeptioneller Weise verwendet werden. Zum Beispiel benutzten die *Chemical Brothers* als das dominierende musikalische Motiv in „Star Guitar“ ein Gitarrensample aus dem Song „Star Man“ von *David Bowie*, das offenbar auch namensgebend war. Ein weiteres Motiv ist der gleichbleibende Stakkato-Synthesizer-Ton in der Höhe a<sup>3</sup>, ein Sample aus dem Disco-Track „Flight To Venus“ von *Electronic System*.<sup>143</sup> Was für *Ed Simons* und *Tom Rowlands* von den *Chemical Brothers* eine musikalische Referenz ist, hat für die Mehrheit der Musikkonsumenten allerdings keine Bedeutung. Der Referenzzirkel ist so klein, dass er nur von den Künstlern selbst und einem Expertenkreis erkannt wird. Da „Star Guitar“ aber nicht narrativ ist, zählt zuerst seine Qualität als tanzbarer EDM-Track, sodass die Bedeutung eventueller Querverweise (sogar im Namen des Tracks) irrelevant ist. Nach *Bonz* werden diese

---

<sup>142</sup> vgl. *Bonz*, 2008, S. 63–69

<sup>143</sup> Es ist nicht ausgeschlossen, dass in „Star Guitar“ weitere Samples verarbeitet wurden.



in der neuen Popkultur einem neuen Zweck zugeführt, ohne auf den alten verweisen zu müssen.

### 1.3 Gesampelte Religion

Gleiches ließe sich bezüglich religiöser Vokabeln sagen, die von Autoren und Protagonisten benutzt wurden, vor allem im Zusammenhang mit Garage und House Ende der 1970er, Anfang der 1980er Jahre in den USA sowie House und Techno Anfang der 1990er in Deutschland. Der Ansatz, Rave vor einem „proper historical and social background as a religious movement“<sup>144</sup> zu betrachten, wie es bei *Graham St. John* heißt, müsste aus der Perspektive einer neuen Popkultur anders formuliert werden, d. h. infrage gestellt und diskutiert werden, und zwar: ob hier nicht religiöse Termini in gleicher Weise „gesampelt“ werden wie die Gitarre von *Bowie* in „Star Guitar“. Die Gospelsinflüsse in Garage und House, das Wochenende als (ursprünglicher) Zeitraum des Feierns, die spirituelle Gruppenerfahrung auf dem Dancefloor, der DJ als Priester auf der Kanzel, die Tanzenden als Gemeinde – werden hier wirklich Bezüge zur Institution Kirche innerhalb der basalen Kultur hergestellt? Dies wäre sicher eine spannende Diskussion (auch in Bezug auf die politischen Formen der Artikulation<sup>145</sup>), die an dieser Stelle aber nicht geführt werden kann.

### 1.4 Der Raum von EDM

Weiter lässt sich auch die signifikante Benutzung von Raum für EDM in dieser Weise interpretieren. Neben der Tatsache, dass dieser Raum (Location) öffentlich ist, oft nicht statisch, d. h. an einen Ort gebunden sowie nicht zwingend von den Behörden freigegeben, werden Locations benutzt, um sie einem neuen Zweck zuzuführen. Dabei kommt es nicht auf die ursprüngliche Funktion der Räume an,

---

<sup>144</sup> St. John, 2004, S. 1

<sup>145</sup> In Deutschland stehen für diese politischen Formen der Artikulation die Love-Parade und Texte im Magazin *Frontpage*, wie das „Manifest der Ravenden Society“ des Herausgebers Jürgen Laarmann. vgl. Wicke, 2011, S. 112 f.; Laarmann, 1994, S. 291–295

sondern auf ihren Wert als Kulisse für einen neuen Zweck. *Anja Schwanhäüßer* schreibt bezüglich der temporären Raumnutzung bestimmter Partyszenen in Berlin:

„Objekte und Räume werden gebraucht und angeeignet ... weil sie eine szenische Funktion einnehmen, als Bestandteil eines Stils, als Element zur Erzeugung von Atmosphären ...“<sup>146</sup>

Wenn also leer stehende Industriegebäude Anfang der 1990er Jahre im Ostteil Berlins zu Veranstaltungsorten wurden,<sup>147</sup> dann könnten diese Räume ebenso als Fragmente betrachtet werden (die zwar auf ihren ursprünglichen industriellen Zweck verweisen und der sich damit konzeptionell in die Idee von EDM einfügen lässt) deren ursprünglicher Sinn obsolet ist, da sie dem Kontext ihrer Vergangenheit enthoben sind. Auch die für EDM-Partys typische Zweckentfremdung von Räumen könnte also ein Indiz der neuen Popkultur sein – inwieweit das tatsächlich der Fall ist, auch das müsste gesondert diskutiert werden.

Wichtig für diese Arbeit ist vor allem, dass der Raum, in dem EDM stattfindet und der damit zum Club wird, bestimmte Eigenschaften hat und folglich nicht beliebig ist. Diese Tatsache lässt sich durchgehend aus der Literatur herauslesen. *Sarah Thornton* verweist zum Beispiel mit dem Terminus „Club Cultures“ auf eben diesen Raum, wenn sie kulturelle Gruppen beschreibt, die sich lose um eine bestimmte Musik (und den Raum, in dem sie stattfindet) bilden und sich dabei als soziales Gebilde in Teilen immer wieder auflösen und neu formieren.<sup>148</sup> Ihre Begriffswahl deutet dabei auf eine ganz besondere Eigenschaft hin, die für sie den Unterschied zu anderen Subkulturen markiert: Club Cultures sind nur im Zusammenhang mit dem Club (oder bestimmten, selbstgewählten, zumeist illegalen Party-Orten) denkbar; außerhalb dieses Terrains sind sie zwar als Idee existent, aber kaum praktikierbar. Alles, was sich als Produktivität im Alltag fortsetzt, wie das Betreiben von

---

<sup>146</sup> Schwanhäüßer, 2010, S. 12

<sup>147</sup> ebd., S. 110–115

<sup>148</sup> vgl. Thornton, 1995

Plattenlabels, das Herausgeben von Magazinen und Blogs oder das Gestalten von Flyern folgt ebenso dem Ziel der Party im Club.

Wir bereits zu Beginn von Teil II erwähnt, ist vor allem das Tanzen (Dance) der Zweck, der die Funktion von EDM bestimmt. Electronic Dance Music kann also nur in den Räumen stattfinden, in denen sich ihre Intention erfüllt. Letztes gelingt umso mehr, je höher Klangqualität und Lautstärke sind. Der Flow, der durch den Mix entsteht, ist als nicht-narrativer Klangstrom auf den Körper ausgerichtet, und je stärker die Schallwellen tatsächlich auf den Körper treffen, umso mehr wird Bewegung erzeugt und desto mehr erfüllt ist das Ziel von EDM. Dieser Effekt kann nur in Räumen erzielt werden, in denen leistungsstarke Soundsysteme aufgebaut und benutzt werden können. In diesen Räumen, vor allem auch in den Chill-out-Räumen, ist es zudem eine gängige Praxis, das Klangerlebnis durch Club Visuals audiovisuell zu machen.<sup>149</sup> Folglich sind diese Räume nicht über die Massenmedien mit ihren Endgeräten reproduzierbar.

Das bedeutet allerdings nicht, dass Electronic Dance Music nicht in den Massenmedien stattfindet. Gerade zu Beginn der Entwicklung war das Radio eine bedeutende Informationsquelle für DJs und Produzenten, vor allem bezüglich internationaler Veröffentlichungen. Einflussreiche Radioshows waren zum Beispiel die *Midnight Funk Association* von *Charles Johnson* a.k.a. *The Electrifying Mojo* auf unterschiedlichen Detroiter Sendern wie *WGPR* oder *WJLB*, die von 1977 bis Mitte der 1980er gesendet wurde<sup>150</sup> oder *Disco DAI*, die Show mit *Peter Lewicki* und *Kenny Jason* auf dem Chicagoer Sender *WDAI FM* in den späten 1970ern<sup>151</sup> und die *Radio 4 U-Show Big Beat* von *Monika Dietl*, die 1990 startete und vor allem für Berliner Hörer wichtig war, da sie auch Hinweise auf Partys in temporären Räumen gab<sup>152</sup>.

---

<sup>149</sup> In Interviews berichten die Protagonisten diverser regionaler Szenen gleichermaßen über die überwältigenden sinnlichen Erfahrungen, die sich beim Betreten dieser Räume einstellen. vgl. Brester/Broughton, 2010; Denk/von Thülen, 2012 u. v. m.

<sup>150</sup> vgl. Rubin, 2000

<sup>151</sup> vgl. Saunders/Cummins 2007, S. 35 f.

<sup>152</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 64

Auch im Fernsehen, wie *Michael Paoletta* für das Genre Techno bemerkt<sup>153</sup>, sowie auch im Kino, findet EDM statt. In Filmen, TV-Serien und vor allem in der Werbung fungiert Electronic Dance Music tatsächlich als emotionalisierender Träger ihrer popkulturellen Botschaft. *General Motors* benutzte beispielsweise für zwei Werbespots, in denen die Fahrzeuge *Hummer H2* und *H3* beworben wurden, die Tracks „Freak“ und „Tied Up (Sweep Mix)“ von *LFO*. Der *Alfa Romeo MiTo* sowie der *iPod* von *Apple* wurden mit *Daft Punks* „Technologic“ beworben, der Track „Déboutonner“ von *Modeselektor feat. Siriusmo* untermalte einen Spot für den Rasierer *Series 3* von *BRAUN*, für *GAP* war „Busy Child“ von *The Crystal Method* zu hören, während die *Bank of America* einen ihrer Werbespots mit dem „Girl Boy Song“ von *Aphex Twin* unterlegte. Dieser Spot lief erstmals 1997. Die Tracks „Rhubarb“ und „Xtal“ (unter anderem) von *Aphex Twin* waren 1998 sogar in der *BBC*-Testschleife für digitales Breitbandfernsehen (*BBC Widescreen Digital Test Transmission*) zu hören. „The Color Of The Fire“ und „5.9.78“ von *Boards of Canada* waren Soundtrack für einen *Nissan Primera*-Werbespot, den *Chris Cunningham* produzierte.

Diese Beispiele zeigen, dass EDM zwar in den Massenmedien stattfindet; wenn wir aber von einem *Raum* sprechen, in dem sich das tatsächliche Versprechen (oder die Intention, s. o.) von EDM erfüllen soll, so ist dieser nicht in den Massenmedien darstellbar.

## 1.5 Technologie

„The stuff of electronic music is electrically produced or modified sounds.“<sup>154</sup>

Gerade Electronic Dance Music steht innerhalb der Popmusik für artifizielle Klänge, die – rein technologisch erzeugt – keine Entsprechung in der Vergangenheit haben. Nicht das neue Zusammensetzen vornehmlich bekannter Klänge, wie bei der Komposition klassischer Musik, ist das Ziel, sondern genau das Gegenteil: die Suche

---

<sup>153</sup> vgl. Paoletta, 2005, S. 110–115

<sup>154</sup> Holmes, 2005, S. 21

nach neuen Klängen, um diese in einer immer wieder ähnlichen musikalischen Figur anzuordnen. Nach *Butler* ist das Design des Tracks dabei relativ simpel, variiert aber wie ein modulares System in seinen Kombinationen.<sup>155</sup> Auch wenn einige Klänge (oder in diesem Fall Samples), die im obigen Zitat als „modified sounds“ beschrieben werden, nicht immer elektronischen Ursprungs sein müssen, konstituiert das technologische Wesen der elektronischen Instrumente bestimmte klangliche und musikalische Eigenschaften, die nicht von einer menschlichen Stimme oder durch Menschenhand betätigte Instrumente hervorgebracht werden könnten. *Butler* führt diesbezüglich beispielsweise die überwiegende Abwesenheit von Kadenzten als Möglichkeiten der Ruhe oder des Atmens im musikalischen Vortrag auf, die in EDM, insbesondere in Techno-Tracks, durch Technologie obsolet werden. Auch die Geschwindigkeit der Beatfolgen und die kontinuierliche Repetition als musikalische Eigenschaften von EDM verweisen auf einen technologischen Ursprung und beeinflussen damit die Ästhetik von EDM maßgeblich.<sup>156</sup>

Technologie und EDM bilden in ihrem Zusammenspiel eine Feedbackschleife, in der sie wechselseitig aufeinander reagieren. Vor allem über die Rolle des DJs zeigt sich eine die Entwicklung antreibende Korrespondenz zwischen Musik und Apparat. Um den musikalischen Flow zu erschaffen und aufrecht zu erhalten, der sich auf dem Dancefloor in der Disco entwickelte, musste der DJ zum Beispiel möglichst präzise Beat-auf-Beat-Übergänge mixen. Dafür eigneten sich weniger die Platten, die mit einer per Hand eingespielten Percussion aufgenommen waren. Erst Songs, deren Beats mit Drum Machines aufgenommen waren, hatten die metronomisch exakten Abstände, die tauglich für den perfekten Mix waren. Das forcierte den Einsatz von Drum Machines und Computern – und implementierte eine maschinelle Präzision bereits im Produktionsprozess von House und Techno.

Dabei beeinflusst das maschinelle Umfeld Electronic Dance Music direkt in mindestens zweierlei Hinsicht: Zum einen ist der Rhythmus und die Ge-

---

<sup>155</sup> vgl. Butler, 2006, S. 166

<sup>156</sup> ebd., S. 184

schwindigkeit (wie oben von *Butler* beschrieben) maschinell determiniert, zum anderen formt sich aus der Maschine das Klang-Design.

Der rein technologische Charakter von Electronic Dance Music wird in der Literatur vor allem über die historischen Entwicklungsstufen der involvierten Apparate und Geräte deutlich – wie sie zum Beispiel *Rietveld* beschreibt<sup>157</sup> oder wie sie bei *Gilbert* und *Pearson*<sup>158</sup> bereits ästhetisch interpretiert werden. Obwohl jedoch das Technologische eine entscheidende Rolle bei der ästhetischen Einordnung von EDM spielt, wird das Thema in der Wissenschaft kaum ausführlich behandelt. Eine Ausnahme ist allerdings *Jens Gerrit Papenburg*, der sich innerhalb einer Theorie der „Hörgeräte“ unter anderem mit dem Medium Singleschallplatte und einer „Hörkultur“ von Disco beschäftigt.<sup>159</sup> *Papenburg* konkretisiert dabei das Wechselspiel von Technologie und Musik aus einer musik- und medienwissenschaftlichen Perspektive, die ihm die Einordnung seiner „Hörgeräte“ über Musik- und Mediengeschichte möglich macht.

„Wurde die LP aus dem Konzertsaal, die Single aus dem automatischen Plattenwechsler erfunden, dann ist die Maxisingle in Bezug auf Postproduktionstechniken wie Mixing und Mastering entstanden, in denen Klang disco- und clubtauglich gemacht werden sollte.“<sup>160</sup>

Dem Mastering widmet sich *Papenburg* sehr ausführlich als zusätzliche Instanz, die zwischen Gerät und Hörer vermittelt<sup>161</sup> und den „Klang von Disco, House und Techno auf seine körperliche Wirkung hin optimiert“<sup>162</sup>.

Bei *Kodwo Eshun* ist es die „Sonic Fiction“, in der es Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen gibt, aus denen Hip-Hop oder Techno hervorgeht.<sup>163</sup>

---

<sup>157</sup> vgl. *Rietveld*, 2005, S. 43–51

<sup>158</sup> vgl. *Gilbert/Pearson*, 1999, S. 110–145

<sup>159</sup> vgl. *Papenburg*, 2011, S. 250 ff.

<sup>160</sup> ebd., S. 275

<sup>161</sup> ebd., S. 10, 13

<sup>162</sup> ebd., S. 256

<sup>163</sup> *Eshun*, 1999

Viele von *Eshuns* Gedanken, die sich hypothetisch in „More Brighter Than The Sun“<sup>164</sup> „stapeln“, beruhen dabei auf Medientheorien *Marshall McLuhans*<sup>165</sup>, *Paul Virilios*<sup>166</sup> oder *Jean Baudrillards*<sup>167</sup>. Mit diesen Theorien entwickelt *Eshun* eine klangliche Sicht aus der Mensch-Maschine-Beziehung heraus. Seine Texte folgen dabei stilistisch der postmodernen Tendenz von Auflösung und Verschmelzung, entgegen chronologischer Geschichtsschreibung, die sich in dieser Form bereits bei *Gilles Deleuze* und *Félix Gattari* findet.<sup>168</sup>

Medientheorien, vor allem der 1980er und 1990er Jahre, bestimmten Eigenschaften oder historischen Ereignissen der Electronic Dance Music zuzuordnen, ist ein ebenso reizvolles wie fiktionales Unterfangen, das bis auf den folgenden Exkurs in dieser Arbeit leider nicht weiter verfolgt werden kann:

Wenn *Virilio* beispielsweise eine Transport-Sesshaftigkeit des Geschäftsreisenden im Flugzeug durch den „Augenblick absoluter Geschwindigkeit“<sup>169</sup> konstatiert, ist der Transportbegriff, mit dem *Paul Oakenfold* bei *Jared F. Green* im Zusammenhang mit dem Überwechseln in einen anderen körperlichen Zustand auf dem Dancefloor zitiert wird, das Resultat einer ebenfalls technisch erzeugten Rhythmus-Geschwindigkeit, mit einer ebenfalls bald darauf folgenden Sesshaftigkeit in jener:

„... the feeling of transport – that is, of being moved beyond the boundaries of the body and of everyday consciousness – is intrinsic to the music itself.“<sup>170</sup>

Die Sesshaftigkeit oder der Stillstand, der sich bei *Virilio* durch technisch erzeugte Hochgeschwindigkeit einstellt, mündet bei *Baudrillard* im Verschwinden der Geschichte – am *vanishing point* lösen sich Lineares und Chronologie in

---

<sup>164</sup> Titel der Originalausgabe 1998 (Quartet Books London)

<sup>165</sup> vgl. z. B. McLuhan, 1964 u. a.

<sup>166</sup> vgl. z. B. Virilio, 1984

<sup>167</sup> vgl. z. B. Baudrillard, 1995

<sup>168</sup> vgl. Deleuze/Guattari, 1992

<sup>169</sup> Virilio, 1994, S. 67

<sup>170</sup> Green, 2005, S. 11

Gleichzeitigkeit auf.<sup>171</sup> Diese Gleichzeitigkeit und Fragmentierung von Verläufen findet sich bei EDM im Gebrauch von Samples wieder. Hier wird Geschichte in die Gegenwart geholt und fragmentiert. Wenn man so will, ist dies das von *Villém Flusser*<sup>172</sup> prognostizierte Ende der linearen Erzählung.

Auch die von *Virilio* beschriebene Akzidenz<sup>173</sup>, der Unfall oder auch Zufall, den jede Maschine in sich trägt, verbirgt sich in den elektronischen Instrumenten von EDM: Synthesizer, Drum Machine, Sampler, Turntable, Mixer und heute vor allem der Computer. Jedes Geräusch, das unabsichtlich entsteht, ist potenziell ein neuer Klang, jede nicht beabsichtigte Handhabung eine neue Technik. Auch Acid ist so entstanden<sup>174</sup>, und tatsächlich beschreibt auch *Marshall Jefferson*, der Produzent des ersten Acid-Tracks „Acid Trax“, den neuen Klang als Akzidenz:

„Für mich war ‚Acid Trax‘ ein Unfall. DJ Pierre war bei uns, spielte ein wenig mit der Kiste herum, und dabei kam dieses eine Pattern heraus.“<sup>175</sup>

## 1.6 Acid

Acid oder Acid House markiert für viele Autoren einen bedeutenden Einschnitt in der Geschichte der Popmusik.<sup>176</sup> Durch das Geräusch, das aus dem von *Roland* im Jahr 1982 auf dem Markt eingeführten<sup>177</sup> *TB-303* Bass-Synthesizer kam, wurden die verbliebenen narrativen Elemente von Postdisco zugunsten einer rein intuitiv begreifbaren Musik verdrängt.<sup>178</sup>

---

<sup>171</sup> vgl. Baudillard, 1990

<sup>172</sup> vgl. Flusser, 1992

<sup>173</sup> vgl. Virilio, 1984, S. 36

<sup>174</sup> vgl. Eshun, 1999, S. 22

<sup>175</sup> Wildermann, 1999, S. 116

<sup>176</sup> vgl. Gilbert/Pearson, 1999, S. 72 f.; Wildermann, 1999, S. 112-212; vgl. Eshun, 1999, S. 112 f.; Bonz, 2008, S. 45

<sup>177</sup> vgl. Wildermann, 1999

<sup>178</sup> Wenn in dieser Arbeit über neue Entwicklungen geschrieben wird, dann bedeutet das immer, dass etwas zum Vorhandenen hinzukommt, nicht aber, dass Vorhandenes dadurch verschwindet. Acid-Tracks verdrängen z. B. also nicht Chicago-House-Tracks.



Die in der Literatur versammelten historischen Informationen und Interviewsequenzen illustrieren einerseits die zuvor beschriebene Akzidenz-Situation der Entstehung sowie auch die Situation der Erprobung des neuen Klanges im Raum des Clubs. Wenn also *DJ Pierre* seinen gerade neu erworbenen *TB-303* ausprobiert, um Basslines für einen Track, den ihm sein Freund und Kollege *Spanky* gegeben hatte, zu finden, und der *TB-303* dann zwar nicht die erhofften Basslines liefert, dafür aber ein fremdes Geräusch<sup>179</sup>, dann ist das ein Paradebeispiel für produktive Akzidenz. Wenn dann die Menschen auf dem Dancefloor der *Music Box* aufhören zu tanzen<sup>180</sup>, als *Ron Hardy* den Track das erste mal auflegt, und das Gerücht umging, es wäre LSD in das Leitungswasser des Clubs gespeist worden<sup>181</sup>, dann sind das Hinweise auf eine ganz neue, referenzlose Art von Klang, die eine rein physische Wirkung hatte. Bei *Bonz* hat Acid House damit möglicherweise die gesamte Traditionslinie der „alten Popkultur“<sup>182</sup> durchbrochen:

„Anstatt auf Zeichen zu verweisen, werden diese von Acid House verschmiert. Sinngebende Differenzen verschwinden. Beim Zuhören geht das Unterschiedene, Geordnete verloren und an dessen Stelle entsteht etwas Undefiniertes.“<sup>183</sup>

Das hat nach *Bonz* mit einem Zusammenbruch des Realen zu tun, mit „der Auflösung von Bedeutung artikulierenden Differenzen – und Identifikation überhaupt“<sup>184</sup>.

Die Tragweite der ästhetischen Zäsur, die Acid in der Popmusik hinterließ, erschließt sich tatsächlich am besten über die These des Wegfalls der Narration – und das nicht nur im semantischen Sinne, sondern vielmehr im Sinne von Klang. Auch bei *Gilbert* und *Pearson* heißt es bezüglich Acid:

---

<sup>179</sup> vgl. Wildermann, 1999, S. 115

<sup>180</sup> ebd.

<sup>181</sup> ebd., S. 116; Eshum, 1999, S. 76

<sup>182</sup> vgl. Bonz, 2008, S. 45

<sup>183</sup> ebd., S. 47

<sup>184</sup> ebd.

„Its hypnotic beat appealed to the body of the dancer while making no concession to classical demands for narrative meaning or harmonic substance.“<sup>185</sup>

Mit der Modulation der Bassfrequenzen drang ein unbekannter Faktor in die bis dato existente Musik ein, der einen Bruch mit den rational wahrnehmbaren Elementen wie Sprache, bekannte Klänge und Melodiefolgen markiert. Nun wirkte der reine Klang – referenzlos, keine Brücken bauend zu bereits Gehörtem – mit dem Ergebnis einer extrem sinnlichen Rezeption.

So wird die physische Wirkungsweise von Acid auch durch die Bemühungen um seine Schilderung in der Literatur deutlich. Hierzu *Eshun*:

„Anstatt den Bass des Rock zu initiieren, der für immer am niederen Ende des Frequenzspektrums gefangen ist, übertreibt Acid die trockene Glätte des Roland TB-303, seine Glissements, indem er den Klang der Note, die Klangfarbe des Tons während des Spiels transformiert.“<sup>186</sup>

Und weiter:

„Nichts, was du über die Geschichte der Musik weißt, ist dir irgendeine Hilfe. Was ist das für ein Krach, und woher kommt er?“<sup>187</sup>

*Gilbert* und *Pearson* sprechen bei Acid von „texture“ anstatt von „melody“<sup>188</sup> und *Wildermann* beschreibt die Wirkung von Acid als „säureähnliche Stimmung“<sup>189</sup>. Für EDM bedeutet Acid damit die Zuspitzung der Ästhetik des Unkodierten.<sup>190</sup>

---

<sup>185</sup> Gilbert/Pearson, 1999, S. 72 f.

<sup>186</sup> Eshun, 1999, S. 112

<sup>187</sup> ebd., S. 113

<sup>188</sup> Gilbert/Pearson, 1999, S. 73

<sup>189</sup> Wildermann, 1999, S. 120

<sup>190</sup> Dieses Unkodierte findet sich bereits in früheren Produktionen der Popmusik. Wicke verweist beispielsweise auf den „repräsentativlos gemachten Klang“ im Zusammenhang mit den technologisch stark bearbeiteten Aufnahmen des Beatles-Albums „Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band“ von 1967 (Wicke, 2004, S. 129).

Ergänzend muss aber gesagt werden, dass Acid heute innerhalb der Popkultur durchaus kodiert ist und damit auf gewisse Weise narrativ geworden, allerdings rein selbstreferenziell: Acid erzählt nur seine eigene Geschichte.

## 1.7 Klang

Acid kann zwar als auf die Spitze getriebene Abstraktion von Klang historisch erzählt werden, aber eine Beschreibung des Klanges selbst bleibt vage.

So verhält es sich auch bei anderen, insbesondere in der Electronic Dance Music angehäuften, elektronisch generierten Klängen. Hier wird eine fehlende Systematik in der Erforschung von „Pop-Klängen“ deutlich, die sich auch in der Debatte um den „Sound“-Begriff zeigt. Grund für die Schwierigkeit in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Klang oder Sound ist zunächst, dass ein großer Teil dessen, was klingt, subjektiv wahrgenommen wird, dass es also, nach *Thomas Phleps*, Sound nur im Kopf gibt<sup>191</sup> oder, nach *Thomas Böhm*, dieser „letztlich eine intrinsische Qualität“ hat, die „sich in ihrer entscheidenden Komponente der Systematisierung und damit der Rationalisierung entzieht“<sup>192</sup>.

*Wicke* vermittelt zwischen den physikalischen Eigenschaften von Klang als akustischem Medium im Zusammenhang einer intentionalen Klangerzeugung wie dem Musizieren und dem schwer fassbaren Subjektiven, indem er den Begriff des „Sonischen“ benutzt. Klang besitzt demnach ein kulturell definiertes Bezugssystem mit ästhetischer Relevanz, das ihn vom Schall unterscheidet.

„Die Identität eines Klangs und die seiner Wiederholung ist das Ergebnis einer sozial konstruierten Praxis.“<sup>193</sup>

---

<sup>191</sup> vgl. Phleps, 2003, S. 12 f.

<sup>192</sup> Böhm, 2003, S. 46

<sup>193</sup> Wicke, 2008, S. 2

Das Sonische ist also kulturalisierter Schall.<sup>194</sup> Mit den computerisierten Klängen verabschiedet sich aber auch für *Wicke* der Klang als symbolisches Medium:

„Klang ist hier zum puren Eigenzustand der Wahrnehmung geworden, die Einheit von Material, Medium und Wahrnehmung ist für immer auseinandergebrochen.“<sup>195</sup>

*Martin Pfeiderer* versucht sich der Problematik einer fehlenden Systematik von Klangschilderung zu nähern, indem er die in Sound-Diskursen tatsächlich benutzten Instrumentarien untersucht. Klang wird demnach zum Beispiel über die Art der Herstellung, durch messtechnische und skalierende Verfahren oder durch eine konkrete Zuordnungsvorgabe bestimmter Adjektive zu bestimmten Klängen beschrieben.<sup>196</sup>

Besonders interessant bei der Erforschung des Klanges von EDM sind die Thesen, die *Pfeiderer* zu dem Gebrauch von Metaphern bezüglich der Klangbeschreibung aufstellt. So werden neben Metaphern aus der visuellen Erfahrung – „man spricht etwa von einem transparenten, klaren oder hellen Sound“<sup>197</sup> – vor allem jene der physisch bzw. sinnlich erfahrbaren Welt benutzt:

„Ein Sound ist heiß, warm oder kalt, süß (sweet) oder süßlich, hart oder weich (soft).“<sup>198</sup>

*Pfeiderer* stellt in diesen Metaphern also eine Nähe von Klangbeschreibung zu körperlichen Empfindungen fest. Folglich korreliert möglicherweise im Umfeld von EDM der Mangel an Vokabeln für Millionen von artifiziellen Klängen mit einer sowieso auf den intuitiven Körper ausgerichteten Musik.

---

<sup>194</sup> ebd., S. 2 f.

<sup>195</sup> ebd., S. 16

<sup>196</sup> vgl. Pfeiderer, 2003, S. 22-25

<sup>197</sup> ebd., S. 26

<sup>198</sup> ebd.

Auch der EDM-Journalismus, der vor allem in den 1990er Jahren die Aufgabe hatte, DJs über die zahlreichen Track-Veröffentlichungen auf Vinyl zu informieren, musste einen Weg finden, Klang im Review angemessen zu beschreiben. Entsprechend dem ästhetischen Ziel des Tracks, neu und fremd zu klingen,<sup>199</sup> mussten auch hier sprachliche Äquivalente entwickelt werden. Metaphern sind dabei bis heute eine gängige Praxis. Als Metaphern sind hier auch Atmosphären von Räumen oder Dingen zu verstehen, die das Klangliche der Tracks abbilden.<sup>200</sup> Reviews als Informationsquelle haben im neuen Jahrtausend, in dem Musik online vorgehört und gekauft wird, allerdings nicht mehr den Stellenwert, den sie in den 1990er Jahren hatten. Möglicherweise wären sie aufgrund ihrer eigenen Sprachlichkeit als eigenes „literarisches Genre“ für eine weiterführende Untersuchung geeignet.

Trotz aller Schwierigkeiten soll im folgenden Kapitel der Versuch unternommen werden, zu beschreiben, welches musikalische Konstrukt gemeint ist, wenn im Text die Rede von einem „Track“ ist.

## 1.8 Was ist ein Track?

Neben den in Kapitel II.1 genannten ästhetischen Parametern, die semantisch im Begriff „EDM“ verankert sind; also den elektronischen Produktionstechnologien sowie der reaktiven Bewegung des Publikums, dem Tanz auf dem Dancefloor, kennzeichnet EDM und entsprechend den EDM-Track nach *Butler* auch die Live-Performance durch den DJ und/oder den Producer als dominante Aufführungsform.<sup>201</sup> Weiter beschreibt *Butler* als grundlegende musikalische Elemente ein gleichbleibendes, schnelles Tempo von in der Regel 120–150 BPM (beats per minute), eine repetitive Bass Drum (mit Ausnahmen im Ambient) und, neben bestimmten Samples als entfernte Repräsentation von Stimme<sup>202</sup>, das Instrumentale.<sup>203</sup>

---

<sup>199</sup> vgl. Kapitel II.1.5

<sup>200</sup> vgl. dazu die Reviews des Magazins de:bug (online: <http://de-bug.de/reviews/>, Stand: 11.12.2015)

<sup>201</sup> vgl. Butler, 2006, S. 33

<sup>202</sup> Der Begriff „Sample“ beschreibt in EDM prinzipiell alle klanglichen Bausteine, die einem anderen Musikstück entnommen sind. Das können Teile einer Percussion, Melodie oder von Gesang sein. Es zeigt sich im Gebrauch des Begriffes die Tendenz, ihn besonders für prominente Passagen, oft also Gesang, zu benutzen, da viele andere Samples im Track gar nicht als solche zu identifizieren sind.

Letztes markiert nach *Butler* ein Alleinstellungsmerkmal in der gesamten populären Musik:

„This instrumental focus ... distinguishes EDM from almost all other commercial popular music produced in America and Europe since the birth of rock 'n' roll.“<sup>203</sup>

*Wicke* beschreibt den Wechsel zum Instrumentalen über die musikalische Figur:

„Der herkömmliche Song verschwand aus dieser Musik, und mit ihm wurde eine Konzeption des Musikmachens und Musikhörens außer Kraft gesetzt, die bei allen Modifikationen die Entwicklung der Popmusik bis dahin unangefochten dominiert hat. Tracks hießen die überwiegend gesangslosen Stücke nun, ein Begriff aus der Kinematographie für die neben dem Bild aufbelichtete Tonspur, im Kontext der Musikproduktion die Tonspur auf Band.“<sup>205</sup>

Auch *Papenburg* stellt fest, dass sich mit der Maxisingle eine Ästhetik etablierte, in der Instrumentalpassagen „besonders prominent ausgeführt“ sind.<sup>206</sup>

Diese beruhen aber nach *Butler* nicht, wie in der klassischen Musik, auf einer Melodie, sondern auf dem Beat,<sup>207</sup> denn „in electronic dance music (and especially in techno), drums *are* the music, to the extent that the few melodic elements that are present (e.g. the riffs) frequently assume a percussive role as well.“<sup>208</sup>

Interessanterweise sind die verbliebenen Vocal-Samples in spätem House, Acid und Techno auch nur noch insofern narrativ, als dass sie die Musik selbst thematisieren

---

<sup>203</sup> vgl. *Butler*, 2006, S. 34

<sup>204</sup> ebd.

<sup>205</sup> *Wicke*, 2011, S. 105-106

<sup>206</sup> *Papenburg*, 2011, S. 262

<sup>207</sup> vgl. *Butler*, 2006, S. 93; *Papenburg*, 2011, S. 261 f.

<sup>208</sup> ebd., S. 93

und damit auch semantisch die Verschiebung der Rezeption auf das rein Klangliche unterstützen. Sie reflektieren damit die Musik selbst als den Träger ihrer Botschaft. Die Vocals in „On And On“ von *Jesse Saunders* sind zum Beispiel die sprachliche Entsprechung des musikalischen Flow. „Move Your Body“ von *Marshall Jefferson and One The House* loopen sich in der immer wiederkehrenden Aufforderung zur Bewegung und dem Versprechen: „It’s gonna set you free“. „The Creator“ von *Phuture* handelt hingegen bereits von Acid House, seiner Erschaffung und seinen physischen Auswirkungen, und *Frankie Bones’* „Call It Techno“ skandiert die Bezeichnung des nachfolgenden Genres.

*Butler* stellt weiter fest, dass die Mehrzahl aller EDM-Tracks ein periodisches Muster hat (Loops), die Laufzeit einer Periode ist dabei meist zweitaktig: „... almost all instrumental patterns of EDM ... are presented as cycles.“<sup>209</sup>

Der musikalische Aufbau eines Tracks besteht also aus übereinandergeschichteten Loops unterschiedlicher Percussions, die einer bestimmten Dramaturgie eines Auf- und Abbaus von Spannung folgen und die durch einen oder mehrere Breaks, also die Unterbrechung und das Wiedereinsetzen des Beats, gekennzeichnet sind. Ein oder mehrere Loops sind dabei von flächiger Natur, sie können eine Hookline sein oder ein fremder, räumlicher Klang, der als dramaturgische Pointe, genau wie Samples, fungieren kann, aber auch rhythmische Eigenschaften (genau wie Samples) haben kann. In der Regel hat ein Track mindestens eine Plateauphase, die von Zäsuren im musikalischen Verlauf sowie von den Abschnitten des Auf- und Abbaus umlagert ist.

EDM besitzt kein Zeichensystem im Sinne einer Notenschrift. Die Aufzeichnung digital produzierter Klänge erfolgt mittels Audio-Recording in Echtzeit. Die visuelle Entsprechung des Klanges in der Software, zum Beispiel das Frequenzspektrum oder die sogenannte „piano roll“, eine grafische Visualisierung von Klang in

---

<sup>209</sup> ebd., S. 80

Sequencer-Programmen<sup>210</sup>, die dem Muster von eingravierten Klängen einer Notenrolle ähnelt, ist nur eine grafische Ergänzung.

Was lässt sich nun also bezüglich einer präzisen, klanglichen Analyse von EDM in der Wissenschaft finden? Hier wäre vor allem die bereits erwähnte Arbeit „Unlocking the Groove“ von *Mark J. Butler*<sup>211</sup> zu nennen. Mit der Transkription von Tracks in die Notenschrift kann er vor allem das komplexe Rhythmusgefüge veranschaulichen. Die Anwendung dieser Methode für die Analyse von Popmusik ist nicht unumstritten, da mit der klassischen Partitur vor allem zeitliche Werte und die Tonhöhe dargestellt werden können.<sup>212</sup> Ist die Absicht einer Untersuchung aber genau auf diese Punkte konzentriert, so fügt dieses Vorgehen den üblichen sprachlichen und akustischen Analyse-Instrumenten von EDM eine zusätzlich ordnende, grafische Komponente hinzu. *Butlers* Analyse wird damit konkreter und strukturierter sowie präzise in den Begriffen, denn mit den Vokabeln der klassischen Musikanalyse kann er klangliche Vorkommnisse durchaus spezifizieren.

Über die Darstellung der zeitlich versetzt im Track beginnenden und endenden Rhythmus-Instrumente wie zum Beispiel Hit-hat, Snare Drum, Hand Claps oder Bass Drum im Notenbild werden die einzelnen Klangsichten deutlich, ohne die Software, mit der sie produziert wurden, kennen zu müssen. *Butler* kann mit seiner Methode eine metrische Dissonanz der einzelnen Tonspuren innerhalb des Track-Gefüges deutlich machen. Jede Schicht („layer“) führt also ein gewisses Eigenleben bezüglich ihrer Notenwerte und Arrangements.<sup>213</sup> Dabei stellt er zum einen fest, dass Takte nicht eindeutig festgelegt sind, und zum anderen, dass die verschiedenen Schichten, die in einer dissonanten Beziehung untereinander stehen, keine eindeutige Dominanz einer Schicht erkennen lassen:

---

<sup>210</sup> ebd., S. 22

<sup>211</sup> vgl. Butler, 2006

<sup>212</sup> vgl. Rappe, 2010, S. 218–229

<sup>213</sup> vgl. Butler, 2006, S. 95 ff.



„EDM subverts this hierarchy in favour of interpretive multiplicity by presenting layers that sound apart without clearly specifying one or the other as dominant.“<sup>214</sup>

Als diesbezüglich explizit unbestimmt verifiziert *Butler* die sich in ihrer Instrumentierung im Auf- und Abbau befindlichen vorderen und hinteren Bereiche des Tracks, die als besonders mixbare Abschnitte fungieren müssen. In diesen „underdetermined passages“ verhalten sich die Schichten auch besonders dissonant zueinander.<sup>215</sup> Eine später einsetzende Bass Drum oder Snare Drum kann im weiteren Verlauf des Tracks dabei eine „ordnende“ Kraft in der Mehrdeutigkeit („ambiguity“) sein bzw. eine neue Interpretation eines Taktgefüges zulassen. Der durch die Bass Drum erzeugte Beat spielt deswegen als „the loudest and most resonant sound“ eine entscheidende Rolle für das Gefüge des Tracks.<sup>216</sup> Er kann als das Grundgerüst verstanden werden. Sein Verschwinden und seine Wiederkehr entsprechen der typischen EDM-Dramaturgie, die bereits im Track vorhanden sein oder live durch den DJ hervorgerufen werden kann.

Dank *Butlers* Untersuchungen tritt das ungeahnt komplexe Rhythmusgefüge der Tracks in der Electronic Dance Music, insbesondere der minimalistischen Techno Tracks, zutage. *Butler* konzentriert sich dabei auf das EDM-Genre Techno. Auch in dieser Arbeit wird die Form des Techno-Tracks als Grundform für das gesamte Genre EDM angenommen.

---

<sup>214</sup> ebd., S. 167

<sup>215</sup> ebd., S. 130

<sup>216</sup> ebd., S. 91

## 2 Die ästhetischen Attribute von EDM

Die ästhetischen Attribute von Electronic Dance Music radikalisierten sich zum Ende der 1980er Jahre deutlich innerhalb des neuen Subgenres Techno. Im Minimalismus dieser zu jener Zeit weltweit populär werdenden Clubmusik zeigen sich die konzeptionellen Ideen des EDM-Tracks besonders deutlich. Die im Folgenden aufgeführten Attribute erschließen sich deshalb in besonderer Weise über Techno. Der zeitliche Fokus der Betrachtung soll dabei auf der Entwicklung von EDM vom Ende der 1980er Jahre an bis zum Ende der 1990er Jahre liegen; der Einsatz von CD und digitalen Formaten wie WAV oder mp3 im Club sowie das Internet sind nicht berücksichtigt. Der Schwerpunkt liegt auf dem Bruch mit der musikalischen Figur des Songs zugunsten des Tracks, über den sich der ästhetische Paradigmenwechsel in den Musikvideos, die zu EDM-Tracks entstehen, im weiteren Verlauf der Arbeit herleiten lässt. *Mark J. Butler* datiert die beginnende Unterscheidung von Songs und Tracks in die Mitte der 1980er Jahre.<sup>217</sup> Die sich hieraus ergebenden ästhetischen Besonderheiten werden im Folgenden erläutert.

### 2.1. Funktional

Ein Track ist – anders als ein Musikvideo – nicht sensationell. Er ist, sogar im Gegenteil, um Anpassung bemüht, denn erst im Mix kann er seine Funktion, eine unmittelbare körperliche Entsprechung in einer reaktiven Bewegung zu erzeugen, erfüllen. Diese Funktion wird in seinem musikalischen Aufbau sichtbar, in einer modularen und repetitiven Ästhetik sowie in einer ganz besonderen Bass- und Rhythmusbetonung.

Besonders deutlich zeigt sich der funktionale Aspekt zunächst in den vorderen und hinteren Abschnitten, in denen Tracks ineinander gemixt werden. So baut sich ein EDM-Track in der Regel schrittweise in einzelnen rhythmischen Schichten auf und wieder ab, wobei die Hookline oder ein solitäres klangliches Motiv tendenziell frühestens in der Track-Mitte beginnen, der typischerweise nicht im Mix

---

<sup>217</sup> vgl. Butler, 2006, S. 41

verarbeiteten Passage.<sup>218</sup> Die Plateauphase bzw. der Kulminationspunkt des Tracks, der sich durch eine Intensivierung bestimmter rhythmischer und klanglicher Elemente auszeichnet, befindet sich dabei meist im letzten Drittel.<sup>219</sup> Trotz dieses Reglements, das durch das Funktionale entsteht, zeigt sich in den Tracks eine überraschende gestalterische Vielfalt, selbst wenn die Betrachtung nur auf der Anfangs- und Endpassage liegt, wie in den folgenden Beispielen.

Der Track „Wisdom To The Wise“ von *Dave Clarke* beginnt mit einem einzelnen Drum Beat, dem schrittweise weitere Percussion-Elemente und eine Synthesizer-Baseline folgen, zum Ende verklingen die Drums vor dem Synthesizer, um dem Drum Beat des nächsten Tracks Raum zu geben. Diese reine Synthesizer-Passage am Track-Ende wird dabei noch einmal von einer vollinstrumentierten Passage abgelöst. Ähnlich verhält sich der Track „Asphyx“ von *Sterac*, der mit einer rhythmischen Synthesizer-Passage eröffnet, in der sich Drum-Beat und Hi-Hats sowie weitere Tonspuren nacheinander aufbauen. Nachdem sich der reduzierte Abschnitt vom Anfang am Ende wiederholt, schließt der Track mit einer alle Tonspuren beinhaltenden Passage. „Wisdom To The Wise“ und „Asphyx“ von *Sterac* bieten dem DJ damit am Ende zwei offensichtliche Mix-Optionen: Er kann den Track in der reduzierten Phase oder in der opulenten Sequenz mixen.

Der Track „F.U.2 (RE-EDIT)“ von *F.U.S.E.* beginnt mit einem Drum-Beat und einem Synthesizer-Loop. Im letzten Abschnitt des Tracks ist der Drum-Beat nicht mehr zu hören, dafür eine Baseline und ein weiterer Synthesizer-Klang, der bis dahin noch nicht im Track zu hören war.

In „The Man With The Red Face“ von *Laurent Garnier* ist sowohl der Anfang als auch das Ende mit Hi-Hats und einer Synthesizer-Baseline nahezu identisch, womit der Track seinen eigenen Loop als Endlosschleife impliziert. Diese am Track-Anfang und Track-Ende offenen Passagen, die, wie die Beispiele zeigen, ganz

---

<sup>218</sup> Grundsätzlich kann jede Stelle im Track mit weiteren klanglichen Elementen befüllt werden, vom DJ gemixte Passagen im mittleren Track-Teil fungieren allerdings eher als Form einer virtuoson Einlage (Turntableism). Sie haben also nicht wie die Anfangs- und Endpassage primär die Funktion, den musikalischen Flow aufrechtzuerhalten.

<sup>219</sup> Hier gibt es durchaus Parallelen zum Popsong, der in der Regel zum Ende variiert.

unterschiedlich in Erscheinung treten können, entsprechen dem funktionalen Anspruch des Tracks und bestimmen seine Ästhetik maßgeblich. Charakteristisch ist dabei ein stark repetitives Moment, das sich zum einen in dem loop-basierten Aufbau des Tracks und zum anderen im DJ-Mix zeigt.

Zunächst überwiegt die Häufung der Loops, also die Wiederholung identischer, klanglicher Segmente im Track innerhalb eines bestimmten zeitlichen Abschnitts, im Vergleich zum Popsong erheblich. Dabei beträgt die Dauer eines Loops oft weniger als eine Sekunde. Die fortwährende Wiederholung, die teilweise nur mit geringfügigen klanglichen Änderungen verbunden ist, dominiert den Track und führt in das repetitive Moment von EDM. Im Popsong hingegen, der von den Lyrics geprägt ist, finden die Wiederholungen in weitaus größeren zeitlichen Abständen statt, nämlich zum Beispiel von Strophe zu Strophe oder von Refrain zu Refrain.<sup>220</sup> Obwohl die Instrumentierung auch im Song durchaus als repetitiv bezeichnet werden kann, dominieren Strophen und Refrain die klangliche Figur des Songs und schieben damit die sich in ihrem klanglichen Motiv wiederholenden Percussions und Instrumente in der Rezeption als Begleitung in den Hintergrund. Als Beispiele für typische Popsongs seien hier (willkürlich ausgewählt) die Songs „Coffee And TV“ von *Blur* und „Sing“ von *Travis* genannt.

Im Mix wird nun die repetitive Ästhetik der Tracks durch die Aneinanderreihung ähnlicher Klanggebilde im Flow immer wieder verlängert. Damit werden jene Momente von Irrationalität erzeugt, die typisch sind für das Erleben von EDM. Das Ankommen im Rausch manifestiert sich hier auch als das Erreichen eines Zustands, der die subjektive Zeit verändert. So haftet diesem EDM-Rausch eine repetitive Ästhetik an, die in den Loops der Musik und den Bewegungen der Körper zur Endlosschleife wird.<sup>221</sup>

---

<sup>220</sup> Andere Abschnitte des Popsongs wie Bridge oder Interlude sollen an dieser Stelle keine Rolle spielen.

<sup>221</sup> In dieser Arbeit wird der Gebrauch von Drogen im Club bewusst außen vor gelassen, da davon ausgegangen wird, dass jede musikalische Bewegung mit bestimmten Rauschmitteln verknüpft ist und dies keine Besonderheit von EDM ist, auch wenn es in der wissenschaftlichen Debatte immer wieder thematisiert wird.

*Butler* spricht bezüglich des Aufbaus eines EDM-Tracks aus verschiedenen Tonspuren von einem modularen System. Dieses Prinzip des Modularen setzt sich im DJ-Mix fort, indem sich der Track im DJ-Mix wie die Tonspur im Track verhält. Der Track ist also zunächst in gewisser Weise ein Modul, das erst im Mix mit anderen Tracks seine Vollendung erlangt, wenn auch temporär. Tracks sind dabei in vielfacher Weise kombinierbar, die Funktion der Electronic Dance Music erzeugt also gemäß einem Baukastenprinzip eine modulare Ästhetik.

So ist auch der Minimalismus des Tracks nicht als künstlerisches Konzept zu verstehen, sondern als das Unfertige, das auf seine Vollendung im Live-Kontext wartet und diese immer wieder neu und in immer anderen Versionen erfährt. Der Raum, in dem der Track im Mix seine Vollendung erfährt, ist der Club, sein Vollender ist der DJ. Ein Track muss demnach immer als ein Teilelement gesehen werden, dem sich ein Gesamtkontext anschließt – und auch wenn er als einzelnes Modul rezipierbar ist, verweist er in seinem Aufbau immer auf den Mix und auf seine potenzielle klangliche Anreicherung darin. Das ist seine Funktion.

Das Funktionale des Tracks zeigt sich aber auch in einem klanglichen Ungleichgewicht zugunsten einer starken Rhythmusbetonung. Der Bass spielt bei der Ansprache des Körpers im Club eine tragende Rolle. Es entwickelte sich in der Electronic Dance Music folglich eine ganz eigene Bass-Ästhetik, die in keiner Weise dem entsprach, was zeitgleich in der Heimanlage angestrebt wurde. Diese Entwicklung zeichnete sich bereits mit der Entstehung von Disco ab. So schreibt *Jens Gerrit Papenburg*:

„Die extreme Bassbetonung der Soundsysteme in New Yorker Discos der 1970er Jahre steht quer zu jeglichem ‚Balance‘-Paradigma.“<sup>222</sup>

Noch bevor der Wegfall der Lyrics einen deutlichen Klangfokus setzte, verschoben sich demnach bereits die Parameter eines balancierten Klanggefüges zugunsten einer Gewichtung auf dem Bass.

---

<sup>222</sup> Papenburg, 2011, S. 10

Damit im Zusammenhang steht auch die Betonung anderer Rhythmus-Elemente, die sich in den angehobenen Pegeln der Percussions im Track zeigt, wie es beispielsweise in den Tracks „Let’s go“ von *X-Ray*, „Flaphead“ von *Aphex Twin* und „The Bells“ von *Jeff Mills* zu hören ist. Sowohl die Bassbetonung als auch die Betonung der Percussions sind letztendlich Strategien in EDM, der Funktion als „Tanzmusik“ gerecht zu werden. Mit dem Mix im Club, durch den eine Kanalisierung der Sinne auf die Bewegung stattfindet, ohne dass diese noch an eine Narration gekoppelt sind, erreicht das Ansinnen, das nahezu allen populären Musikformen inhärent ist, nämlich Tanzmusik zu sein,<sup>223</sup> hier einen Höhepunkt. Interessanterweise verstärkt sich die körperliche Aktivität aber nur auf der Seite der Tänzer, wohingegen die „leibliche Interaktion mit den Instrumenten“<sup>224</sup> sich so stark reduziert hat, dass die Künstler sich nicht mehr in der Körperlichkeit präsentieren, wie es in anderen Popmusik-Genres der Fall ist.<sup>225</sup>

## 2.2 Pop (neu)

Typische Distributionsstrategien der Popmusik zeigen sich für die Electronic Dance Music nicht vordergründig, denn sie ist weder in die typischen Vermarktungsmechanismen eingebunden, noch ist sie maßgeblich auf die Nutzung der Distributionskanäle von Popmusik angewiesen – ein EDM-Track wird nicht zuerst im Radio gespielt, sondern im Club. Dennoch wird auch EDM vermarktet, auch wenn dies im Vergleich zum Popsong in der Regel in umgekehrter Reihenfolge stattfindet. *Kodwo Eshun* umschreibt den Algorithmus folgendermaßen:

„Die 12inch ist ein Eliteprodukt, eingefroren in eine streng bewachte absteigende Hierarchie von DJ, dann Journalist, bis hin zu jedermann sonst.“<sup>226</sup>

---

<sup>223</sup> vgl. Wicke, 2001a

<sup>224</sup> ebd., S. 41

<sup>225</sup> Wicke betont die Wichtigkeit des Körpers auf der Produktionsseite, also bei der Hervorbringung von Musik. vgl. Wicke, 2001b, S. 65–81

<sup>226</sup> Eshun, 1999, S. 116

Und *Peter Wicke*:

„Entscheidend ist hier die Veranstaltung in ihrer Gesamtheit, das Event, und nicht der isolierte Musiktitel. Genau darin aber lag die Subversion: Was nur noch im Live-Event existiert, lässt sich auch nicht mehr abpacken und als Hit verkaufen. Die Musikindustrie stand außen vor.“<sup>227</sup>

Dabei ist das sogenannte Schlafzimmer-Studio (bedroom studio)<sup>228</sup> oder auch das Wohnzimmer-Studio<sup>229</sup> der Anfang der Kette. Der Begriff bezeichnet die zahlreichen kleinen Studios, die durch das günstige Equipment in den privaten Wohnungen der autodidaktisch arbeitenden Produzenten entstanden und bis heute entstehen. Diese Art der Produktion brachte vor allem in den 1980er und 1990er Jahren eine eigentümliche, rohe Ästhetik hervor, die sich qualitativ nicht mit den Chart-Produktionen hätte messen können. Viele Tracks wurden und werden in dieser Umgebung produziert und finden ihren Weg zunächst in den Club, wo sie auf ihr Erfolgspotenzial getestet werden. Erst danach werden sie in oft nur sehr geringer Auflage von teilweise wenigen 100 Stück<sup>230</sup> auf Vinyl gepresst und möglicherweise im seltenen Fall in größeren Stückzahlen auf einer Compilation vertrieben. Dementsprechend ist die Präsenz von EDM auch in den Massenmedien stark eingeschränkt und häuft sich eher in genrefremden Kontexten, wie in der Werbung.<sup>231</sup>

Eine typische Pop-Attitüde zeigt sich also nicht im wirtschaftlichen Umfeld von EDM, sondern in der klanglichen Qualität bzw. musikalischen Struktur, und hier vor allem im Sampling. Die zunächst durch das Mixen von Schallplatten im Hip-Hop und House entstandene Praxis des Modifizierens von Songs im Live-Mix und die sich anschließende Sampling-Praxis im Produktionsprozess signalisieren eine veränderte Haltung gegenüber dem künstlerischen Werk, das sich in EDM als

---

<sup>227</sup> Wicke, 2011, S. 106

<sup>228</sup> Eshun, 1999, S. 81 u. a.

<sup>229</sup> Wicke, 2011, S. 111

<sup>230</sup> ebd.

<sup>231</sup> vgl. Kapitel II.1.4

Material, in das jeder eingreifen kann, versteht. Dieser Habitus zeigt sich in EDM im Vergleich zu anderen Genres der Popmusik besonders unverschleiert, da ein Track auch ausschließlich aus Samples bestehen kann. Samples sind dabei oft Ausgangspunkt der Produktion und werden mit weiteren selbstproduzierten Klängen zum Track ergänzt. Für Außenstehende sind diese Samples aufgrund ihrer Kleinteiligkeit dabei kaum identifizierbar und nur über Berichte der Produzenten zu erkennen.<sup>232</sup> Hierbei schöpft EDM aus den Speichern digitaler Klangaufzeichnung und zerlegt Musik in immer kleinere Teile. Beats, Melodien und Wörter werden in rhythmische Soundpartikel atomisiert und in einen neuen Kontext gestellt. Sich in diesem Umfang an gespeicherter Musik zu bedienen, stellt in der Popmusik ein Novum dar, und damit hatte nach *Elisa Rose* vor allem Techno „als erste künstlerische Bewegung die Möglichkeiten digitaler Datenbanken erkannt“<sup>233</sup>.

Auch wenn im Hip-Hop Sampling ähnlich praktiziert wird, so ist das Genre musikalisch dennoch dem Aufbau eines Songs in Strophen und Refrain verpflichtet. Zudem hat Hip-Hop eine politische Dimension, die sich im Rap, der narrativ ist, manifestiert. In EDM werden gesampelte Text- und Melodiepassagen in rhythmisierende Fragmente geschnitten, damit zerfällt die Narration des zugrunde liegenden Songs zu minimalistischen Sinnskizzen, die deutungsfrei sind. Die Dekontextualisierung kodierter Botschaften (auch auf klanglicher Ebene) führt von einer Sinnverschiebung hin zu einer praktischen Funktion, nämlich die Ansprache eines in der Popkultur stark inszenierten Terrains, des Körpers. Damit ist EDM nicht nur Pop, sondern nach *Jochen Bonz* vielmehr neuer Pop.<sup>234</sup>

EDM ist damit die Unterbrechung identitätsbildender Diskurse, die das Genießen kennzeichnen und irrationale Momente erzeugen. *Bonz* sieht in dem Sich-Verlieren auf dem Dancefloor das Spiel des Subjektes, das an diesem Ort jedwede Gestalt annehmen kann.<sup>235</sup> Es inszeniert sich wie die Pop-Persona in verschiedenen Rollen, die sie jeden Moment wieder abstreifen kann. Diese Ästhetik der Loslösung von

---

<sup>232</sup> vgl. Brewster/Broughton, 2010; Saunders/Cummins, 2007

<sup>233</sup> Rose, 1999, S. 223

<sup>234</sup> vgl. Bonz, 2008

<sup>235</sup> ebd., S. 50



einer linearen Identität zeigt sich bereits im Produktionsprozess, in dem sich Persona und Ideologie des Musikers im Rahmen der Beschäftigung mit dem klanglichen Material weiter denn je hinter der Musik zurücknehmen, als dies bisher in der Popmusik der Fall war.<sup>236</sup>

Als funktionale Musik ist EDM an ein akustisches Volumen gebunden, das sich erst in einer bestimmten Raumbeschaffenheit einstellt. Die Produktion richtet sich daher nach Kriterien, die Bezug auf eine spezielle räumliche Situation nehmen, wie sie nur im Club vorzufinden ist. Das bedeutet vor allem eine bestimmte Raumgröße, in der sich Schall entfalten kann. Vor allem die Schallwellen der für die Electronic Dance Music wichtigen tiefen Frequenzen des Basses brauchen einen im Vergleich zu hohen Frequenzen großen Raum, um sich zu entfalten:

„Eine einzige Periode einer sehr tiefen Schwingung von 20 Hz (der tiefste Ton, den das menschliche Ohr wahrnehmen kann) ist 17 Meter lang. Man sagt auch: Die Wellenlänge einer 20-Hz-Schwingung beträgt 17 Meter.“<sup>237</sup>

Auch wenn die Frequenzbereiche im Club in der Regel etwas höher sind, so handelt es sich doch bei den Ausmaßen tiefer Schwingungen immer um mehrere Meter.

Als gewissermaßen magischer Ort, an dem das Sich-Verlieren stattfinden soll, ist der Club zudem mit Licht und Club Visuals so ausgestattet, dass er das klangliche Erleben durch das Erscheinungsbild des Raumes ergänzen und verstärken kann. Auch die verhältnismäßig lange Dauer von EDM-Partys über teilweise mehrere Tage, die sich aus der implizierten Endlosigkeit des DJ-Mixes ergibt, kann nicht woanders als in speziellen Räumen<sup>238</sup> stattfinden.

---

<sup>236</sup> ebd., S. 37 f.

<sup>237</sup> Krick, 2000, S. 194

<sup>238</sup> Diese Räume können auch Freiflächen außerhalb des urbanen Geländes sein.

Bereits in der Produktion wird auf diesen Raum mit einer hoch ausgereiften Aufnahme eingegangen. Zudem wird Raum im Track auch klanglich durch bestimmte Effekte wie Hall oder Echo verstärkt (eine Eigenschaft, die sich allerdings nicht nur in EDM findet). Diese Verquickung mit bestimmten Erlebnissräumen macht Electronic Dance Music um ihrer selbst Willen zunächst ungeeignet für die Massenmedien, insbesondere für das Fernsehen.

### 2.3 Nicht-narrativ

Das Nicht-Narrative der Electronic Dance Music ist, verglichen mit anderen Genres der Popmusik, möglicherweise das prägnanteste ästhetische Attribut. Der Track ist nicht nur eine vollkommen neue popmusikalische Form, in der es keine Lyrics mehr gibt, sondern er bewegt sich auch klanglich auf einem neuen Terrain, das mit vorherrschenden Hörgewohnheiten zugunsten einer physischen Ansprache bricht.

Das Nicht-Narrative hängt dabei mit der in Techno am deutlichsten offenbar werdenden Funktion von EDM zusammen, nämlich „Körpermusik“<sup>239</sup> zu sein. Nur wenn es keine Kodierungen oder keine „Message“ mehr gibt, die einen kognitiven Prozess ihrer Verarbeitung in Gang setzen könnte, ist der Fokus rein auf den Klang gerichtet, auf den der Körper sodann intuitiv reagieren kann.

Am offensichtlichsten zeigt sich das Nicht-Narrative in der musikalischen Figur des Tracks selbst, der weder hauptsächlich von einer Melodie, noch von Lyrics getragen wird, sondern vielmehr von Percussions und fremden Synthesizer-Klängen dominiert wird, zu denen sich nur äußerst selten narrative Bezüge herstellen lassen. Damit verschwindet auch die physische Präsenz des Interpreten, also des Sängers oder der Sängerin. Auch die Musiker, die Instrumente spielen, werden durch die Art der Produktion und den veränderten Aufführungsrahmen obsolet. Damit fällt neben der Nicht-Narration in lyrischer, musikfigürlicher und klanglicher Hinsicht also auch die Erzählung weg, die bezüglich des Vortrags und seiner Beteiligten entsteht.

---

<sup>239</sup> Klein, 2004, S. 320

In empirischen Dokumenten (vor allem in Interviews mit Protagonisten)<sup>240</sup> wird von allen Beteiligten des Events gleichermaßen beschrieben, wie massiv die Wirkung der Musik in den Clubs wahrgenommen wird. Die Clubbesucher sprechen immer wieder von einer Art magischem Moment, der entsteht, wenn sie den Club betreten, die Bässe bereits zu hören sind, beim weiter Hineingehen anschwellen und sich plötzlich eine Welt eröffnet, die in Licht und Klang eingebettet bereits rauschhafte Zustände erzeugt. *Hillegonda C. Rietveld* spricht diesbezüglich vom „sensory overload“<sup>241</sup>. Hier löst sich also auch in der Räumlichkeit eine als real angenommene Umgebung zugunsten einer psychedelischen Form auf und lässt jedwede Ideologie verschwinden. Damit steht der Konzentration auf den Klang und seiner Fetischisierung<sup>242</sup> kaum mehr etwas im Wege.

Dieser Wegfall der Narration, der eine Hinwendung zum Klang und der Musik intensiviert, steht historisch in einer Wechselwirkung mit der Technologie im Studio und im Club. Auch der Produktionsprozess weicht im Vergleich radikal von bisherigen Mustern in der Popmusik ab. In EDM wird also das Narrative soweit reduziert, dass es eben nur noch um die Musik selbst geht.

## 2.4 Technologisch

Das Technologische ist als primäre Eigenschaft von EDM prägend für die Ästhetik dieser Musik. Anders als in anderen Popmusikgenres, in denen Technologie auch eine Rolle spielt, konstituiert sich EDM *überhaupt erst* über Technologie. Sämtliche Prozesse von der Kreation bis zur Aufführung sind von Maschinen wie Synthesizer, Drum Machine, Sequenzer, Sampler, Mixer oder Turntables bestimmt.

Der Produktions- oder Mastering-Prozess selbst wird dabei zum ästhetischen Akt. *Ron Murphy*, Betreiber des Detroit Masteringstudios *National Sound Corporation (NSC)*, experimentierte beispielsweise zu Beginn der 1990er Jahre mit dem Schnitt

---

<sup>240</sup> vgl. z. B. Brewster/Broughton, 2010; Denk/von Thülen, 2012

<sup>241</sup> Rietveld, 1998, S. 189

<sup>242</sup> vgl. Papenburg, 2011, S. 309

von Schallplatten. Die EP „OBX-A“ von *X-102*, auf der sich der Track „The Rings Of Saturn“ befindet, masterte er mit Endlosrillen und schuf damit eine sowohl optische als auch haptische Entsprechung der Ringe des Planeten Saturn im Tonträgermedium Schallplatte selbst.<sup>243</sup> Auch das Album „Cycle 30“ von *Jeff Mills* versah er, der Geometrie eines Kreises entsprechend, mit Endlosrillen. Andere Platten masterte er so, dass sie von innen nach außen abgetastet werden, wie die Singles „Inversion“ von *Cyrus* und „Lytot“ von *Vainqueur*.

Diese ästhetische Annäherung an den Tonträger kann aber auch bereits während des Kompositionsprozesses stattfinden. Für Tracks, die zum Beispiel im Zuge der LP „Richard D. James Album“ auf Maxisingle veröffentlicht wurden, lässt *Richard D. James* alias *Aphex Twin* die Abspielgeschwindigkeit offen bzw. präferiert sogar nicht die üblichen 45 rpm, sondern die Geschwindigkeit einer LP von 33 rpm.<sup>244</sup> Auch das Klangspektrum, wie es sich auf dem Monitor über die Musiksoftware zeigt, kann bereits einem gestalterischen Prozess unterliegen, der nicht in erster Linie den Klang betrifft, sondern die physikalische Form der Welle als formbare Skulptur behandelt. Sowohl in den Tracks „Windowlicker“ und „{Formula}“ von *Aphex Twin*<sup>245</sup> als auch in „3 Recurring“ von *Plaid* können innerhalb des Wellenspektrums derartige Grafiken sichtbar gemacht werden. Offensichtlich ist hierbei eine Behandlung des Klanges in zweiter Instanz, hinter der visuellen Attraktivität der physikalischen Form. *Andy Turner* von *Plaid* bestätigt, dass die Technologie, in diesem Fall die Software *Metasynth* dabei maßgeblich den Klang bestimmt:

„Metasynth has a particular sound and so does tend to dictate. We made the image synth picture first and built other components around that.“<sup>246</sup>

Hier wird also über den physikalischen Prozess in den Track eingegriffen, der über die Software sichtbar wird. Mit diesem Schritt wird dem „interaktiven Prozess mit

---

<sup>243</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 310 f.

<sup>244</sup> vgl. Dax, 1996

<sup>245</sup> vgl. Kahney, 2001

<sup>246</sup> Turner, E-Mail vom 5.4.2014

der Audio-Technologie“<sup>247</sup>, den *Wicke* für *jegliche* Art der Musikproduktion in Tonstudios konstatiert, eine weitere Dimension hinzugefügt. Der technologische Aspekt ist in EDM demnach auch akustisch im Endprodukt als ästhetische Eigenschaft hörbar. Vordergründig zeigt sich dies zum Beispiel in der nur artifiziell möglichen, hohen Geschwindigkeit der Beats und in der Gleichzeitigkeit vieler Klänge. Auch die zeitliche Präzision, vor allem der geloopten Passagen, wäre ohne Technologie nicht reproduzierbar. Hinzu kommt die Fremdheit der maschinengenerierten Klänge, die kein reales Instrument, wie zum Beispiel ein Piano, simulieren wollen.

Track-Musik ist damit reine Studiomusik und unterwandert zeitliche Standards, wie sie bis dahin in der Popmusik die Regel waren. Im Booklet zu seinem ersten Album „The Cabinet“ (1989) schreibt *Westbam*:

„Sie war nicht mehr ‚real time‘, sondern ‚step by step‘-Musik: eine komplexe, schrittweise Überlagerung von Sounds, Melodien, digitalen Hallräumen etc. Sie zerfiel nicht mehr wesentlich etwa in Bass, Gitarre und Schlagzeug, sondern in Segmente des Frequenzspektrums auf dem Bildschirm des Analysers. Weder in ihrem Entstehen, noch in ihrer Durchführung besaß diese Musik im herkömmlichen ‚Live-Konzert‘ eine authentische (Live)-Form.“<sup>248</sup>

Das bedeutet, dass alle Schritte wegfallen, die beispielsweise eine Band mit Proben und in ihrem Zusammenspiel durchlaufen muss. Ein Klang kann nun innerhalb von Sekunden erzeugt werden. Neben dieser eher praktischen Verkürzung der Zeit des Musikmachens zugunsten einer viel effektiveren Arbeitsweise gibt es auch eine Verschiebung der Zeit über den Sampler. Diese „Zeitmaschine“, die Vergangenheit über die Gegenwart zur Zukunft zusammenführt, verkörpert in EDM das Ende des Raum-Zeit-Kontinuums. In der Zeitreise durch die gesampelten Loops wird also das

---

<sup>247</sup> Wicke, 2008, S. 4

<sup>248</sup> Westbam/Goetz, 1997, S. 68

theoretische Ende der linearen Narration, das bei *Jean Baudrillard*<sup>249</sup> oder *Vilém Flusser*<sup>250</sup> skeptisch besprochen wird, produktiv in eine kreative Praxis überführt.

## 2.5 Fremd

Die unbekannten (unkodierten), technologisch generierten Klänge von EDM machen das fremde Territorium hörbar, das in jedem Track neu betreten werden muss. Auch wenn EDM inzwischen als Teil unserer Hörgewohnheiten betrachtet werden kann, so bleibt der Klang unberechenbar in seiner Wirkung. Die Vocoder-Stimmen in *Bam Bam's* „Where's Your Child?“ wirken ähnlich bedrohlich wie der einmal tief grollende, dann wieder hoch zischende Acid in *Future Funk's* „Switch Lock“ oder die aggressiv schnell schlagenden Beats in „The New Wave“ von *Daft Punk*. Auch Klangflächen erzeugen oft eine Atmosphäre, die wenig vertraut erscheint, wie in dem Track „Now Come Into The World“ von *peak:shift*, der wie die Ruhe vor dem Sturm wirkt.

Neben diesen vor allem für Techno typischen klanglichen Eigenschaften erzeugt auch die rhythmische Struktur, die sich in den gegeneinander verschobenen Schichten nur schwer eindeutig interpretieren lässt, Momente der Ungewissheit und erhöhten Aufmerksamkeit.

Die Entdeckung, die *Butler* über den Begriff der Dissonanz im EDM-Track machte<sup>251</sup>, eröffnet in ästhetischer Sicht eine äußerst spannende Perspektive. Ein Track verhält sich demnach vor allem im ersten Drittel bezüglich seiner „Eins“<sup>252</sup> äußerst ambivalent. So sind nicht nur die Klänge aus den Maschinen fremd, sondern auch ihr rhythmisches Gefüge. Die damit produzierte Ungewissheit befördert den rauschhaften Prozess auf dem Dancefloor und verstärkt die Irrationalität im Raum-Zeit-Gefüge des Clubs. Die Auflösung der rhythmischen Ungewissheit im weiteren Verlauf des Tracks in eine bestimmte Richtung ist dabei Teil der Dramaturgie, die

---

<sup>249</sup> vgl. Baudrillard, 1990

<sup>250</sup> vgl. Flusser, 1992

<sup>251</sup> vgl. Kapitel II.1.8

<sup>252</sup> „Eins“ bedeutet hier der erste Schlag, mit dem ein möglicher Takt beginnt und mit dem auch Beats während des DJ-Mixes eingezählt werden.

sich auf das Feedback des Tänzers spezialisiert hat. Das Fremde, das immer auch bedrohlich ist, löst sich dann in etwas rhythmisch Interpretierbares auf. Diese Thesen demonstriert *Butler* an konkreten Tracks, zum Beispiel „Connected“ von *James Ruskin*, „Televised Green Smoke“ von *Carl Craig* oder „Track“ von *Kenny Larkin*.<sup>253</sup>

---

<sup>253</sup> vgl. Butler, 2006, S. 127 ff.

### **III Tracks und Bilder**



## 1 Club Visuals

In den Erlebnisräumen der Electronic Dance Music entsteht mit den Club Visuals eine visuelle Ornamentik, die dem Musikgenre erstmals mediale Bilder zuordnet. Als Form, über die sich EDM sichtbar artikulieren kann und in der sich keine Pop-Persona abbilden muss, sind sie reine Choreografie. Damit einher geht ein besonders starkes reaktives Verhalten des Bildes zum Klang, das sich durch technologische Prozesse den ästhetischen Eigenschaften des DJ-Mixes angleicht. Im Folgenden soll dieser Zusammenhang erörtert werden und die sowohl historische als auch ästhetische Position der Club Visuals zwischen EDM und Musikvideo bestimmt werden. Dabei können Club Visuals als Ausgangspunkt der Entwicklung eines spezifischen ästhetischen Verhaltens von Bildern betrachtet werden, wie es sich später in Musikvideos, die zu EDM-Tracks entstehen, beobachten lässt.

### 1.1 Das Licht im Club

Die in House und Techno entwickelten Mixtechniken der DJs<sup>254</sup> veränderten die klangliche Situation im Club zum Ende der 1980er Jahre auf drastische Weise. Die Inkohärenz der unterschiedlichen, aneinandergereihten musikalischen Motive der Songs wurden von einem nun über viele Stunden ununterbrochen andauernden Klangstrom abgelöst, der durch seine langen, repetitiven Passagen eine stark dionysische Qualität hatte. Das beeinflusste auch die Lichtsituation im Club maßgeblich. Eine typische Beleuchtung der Tanzfläche bestand bisher vor allem aus farbigen, rhythmisch leuchtenden Scheinwerfern und den Reflektionen rotierender Discokugeln. Diese verhältnismäßig lichtstarke Gestaltung, die in Clubs wie dem 1977 in New York eröffneten *Studio 54* mit Leuchtböden und Spiegeln sogar noch potenziert wurde, betonte eine visuelle Komponente<sup>255</sup>, die zunächst nicht dem ästhetischen Ansatz früher EDM-Partys entsprach. Dort reduzierte sich das Licht ursprünglich parallel zur musikalischen Struktur der Tracks – bevor sich aus dieser Situation heraus Club Visuals entwickelten.

---

<sup>254</sup> vgl. Kapitel II.1.1

<sup>255</sup> vgl. Papenburg, 2011, S. 308 f.

Exemplarisch zeigt sich diese Entwicklung in Berlin zum Ende der 1980er und Anfang der 1990er Jahre, in der sich Electronic Dance Music, dabei insbesondere das Genre Techno, als Clubmusik zu etablieren begann und im Zuge dessen viele neue Clubs in der Stadt entstanden. Der damals überwiegend temporäre Charakter der Clubs trug dazu bei, dass in die Raumausstattung und das Licht nur wenig investiert wurde, generell stand zunächst das Soundsystem im Vordergrund. In den folgenden Kapiteln soll anhand der Situation in Berlin zu jener Zeit die schrittweise Popularisierung der Club Visuals im Kontext von House und Techno erläutert werden.<sup>256</sup>

## 1.2 Historische Verortung

Sowohl in den Berliner Clubs *Turbine*<sup>257</sup> und *Ufo*<sup>258</sup> als auch auf den *XTP*- und später *Tekknoziid*-Partys<sup>259</sup>, die in unterschiedlichen Locations stattfanden, gab es kaum andere optische Reize als fluoreszierende Objekte und die zuckenden Blitze der Stroboskope. Dichter Nebel aus Nebelmaschinen sorgte zudem für eine starke Einschränkung der Orientierung über das Sehen. Über viele Jahre repräsentativ für diese Raumästhetik war der Ende 1991 in den unterirdischen Tresorräumen des ehemaligen Wertheim-Kaufhauses eröffnete Club *Tresor*, der dieses Lichtkonzept bis zu seiner Schließung im Jahr 2005 nicht veränderte.<sup>260</sup> Die Reduktion und Radikalisierung der vom Auge erfassbaren Reize in Kombination mit der sehr hohen Lautstärke der Musik führte in diesen Clubs zu einer anderen Ästhetik von Party, in der sich die soziale Komponente deutlich abstrahierte, denn Kommunikation konnte kaum noch über Sprache oder Blicke realisiert werden.

Als Entsprechung der Referenzlosigkeit der artifiziellen Klänge verhinderte dieses spezielle Licht eine Orientierung und suggerierte zudem nach *Gabriele Klein* eine

---

<sup>256</sup> Auf Berlin fiel die Wahl, weil die Stadt mit einer Anhäufung von Clubs in den 1990er Jahren ein sehr fruchtbares Umfeld für die Entwicklung von Club Visuals bot.

<sup>257</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 44

<sup>258</sup> ebd., S. 46, 48, 90

<sup>259</sup> ebd., S. 94, 97, 99

<sup>260</sup> vgl. „SubBerlin: The Story of Tresor“, 2009, TC 00:20:42–00:21:50, 01:01:18–01:01:39, 01:02:28–01:02:49

Beweglichkeit materieller Raumbegrenzungen.<sup>261</sup> Eine veränderte Raumwahrnehmung durch bestimmte Lichtkonstellationen zu erreichen, konnte zwar generell seit einigen Jahrzehnten als Absicht bei der Clubgestaltung unterstellt werden,<sup>262</sup> doch in diesen „Techno-Räumen“ wurden Raumstrukturen mit Nebel und Blitzen geradezu verwüstet. So kann es innerhalb dieser Situation nur noch die jeweils individuelle Auffassung von Gemeinschaft im Moment geben, in dem das audiovisuell inszenierte Inferno in einer fiktiven Verbundenheit der zeitgleich Tanzenden rauschhaft durchlebt wird.

Wie der *Tresor* eröffnete auch das *Planet* 1991 in Berlin. Sowohl hier als auch in dem nach dessen Schließung eröffneten *e-werk*<sup>263</sup> spielten Dia-Projektionen eine große Rolle und die Lichtsituation wurde nuancierter. Dabei arbeiteten Künstler wie *Skudi Optics* und *Gecco Berlin*<sup>264</sup> mit bemalten Dias und rotierenden Objekten vor den Objektiven, die die Projektionen beweglich machten.<sup>265</sup> Diese Techniken wurden bereits in den 1960er Jahren angewandt. Vor allem in den USA gab es zu jener Zeit eine künstlerische Bewegung, die in „Light Shows“ mit modifizierten Projektoren arbeitete. Die Künstlerkollektive *Brotherhood of Light*, *The Joshua Light Show* oder *The Light Sound Dimension* verbanden dabei ebenfalls Musik mit Bildern. Auch hier wurden Dias handbemalt, sich durch Motoren drehende Gegenstände vor die Objektive gehangen und Öl-Wasser-Gemische hergestellt, um deren organisches Ineinanderfließen an die Wände zu projizieren.<sup>266</sup> Auch in Großbritannien arbeiten *The Amoeba Lightshow* oder *The Crystallum Lightshow* zur selben Zeit mit Overheadprojektoren und sehr ähnlichen Techniken.<sup>267</sup>

---

<sup>261</sup> Klein bezieht sich dabei auf „Rauminstallationen, Licht- und Videoprojektionen, Laserstrahlen und Stroposkope“. Klein, 2004, S. 161

<sup>262</sup> vgl. Rietveld, 1998, S. 172 f.

<sup>263</sup> Im *e-werk* hing außerdem eine Discokugel und das musikalische Programm war wieder stärker von House und Disco geprägt. Vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 344-346

<sup>264</sup> vgl. Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V., 1995

<sup>265</sup> vgl. Denk/von Thülen, 2012, S. 167

<sup>266</sup> vgl. Brougher, 2005, S. 161 f.; Shaughnessy, 2006, S. 11

<sup>267</sup> vgl. Shaughnessy, 2006, S. 11 f.

Diese Praktiken kehrten in Berlin also in einem neuen klanglichen Kontext wieder und bildeten Anfang der 1990er Jahre den Übergang von einer „dekorativen“ Lichtgestaltung im Club hin zu sich exakt nach dem Klang ausrichtenden visuellen Animationen. Diesem neueren Teil der Geschichte der Visualisierung von Musik widmen sich wissenschaftliche Publikationen bisher kaum.<sup>268</sup> Hingegen ist die Entwicklung bis in die frühen 1980er Jahre, vor allem im Zusammenhang mit der Geschichte des Musikvideos, ausführlich dokumentiert worden.<sup>269</sup> Wenig erzählen die Autoren dabei allerdings über den Klang, zu dem sich die Bilder ja immer in irgendeiner Weise verhalten, und sei es über die Rezeption rein kognitiv konstruiert. Da aber die mediale Beziehung zwischen Klang und Bild über den EDM-Track deutlich enger geworden ist, als das in der Popmusik bisher der Fall war, ist es daher besonders wichtig, die klangliche Komponente bereits von Anfang an in die hier durchgeführte Untersuchung einfließen zu lassen, um zu veranschaulichen, in welcher Weise letztendlich der EDM-Track das Genre Musikvideo beeinflusst hat.

Für die Intensivierung der Beziehung von Tracks und Bildern mussten sich zunächst die technischen Verfahren der Visualisierung ändern. Die entstammten zum damaligen Zeitpunkt der Berliner Club-Geschichte noch eben jener Ära, die schon Jahrzehnte zurücklag und welcher Techno bereits mit Synthesizern, Samplern oder Sequenzern entwachsen war. Erst als Dia-Projektionen im Club zunächst durch Video, im Laufe der 1990er Jahre mit dem Computer ergänzt sowie später von ihm abgelöst wurden, war es möglich, die Bilder durch Eingriff in den zeitlichen Ablauf bzw. durch Veränderung der Geschwindigkeit (Pitching), durch Formung des Figürlichen (Morphing) oder serielle Rhythmisierung (Looping) dem Klang ästhetisch anzugleichen sowie spezifische Merkmale der musikalischen Figur des Tracks durch generierte Szenarien zu bebildern. Die imaginäre Partitur der Musik ließ sich nun, exakt auf Rhythmus und Klangspektrum abgestimmt, in entsprechend geschnittenen Bildsequenzen, Farben und Formen visuell interpretieren, wie es zum Beispiel ein Live-Ausschnitt der Club Visuals von *U-Matic* zeigt, die sich in geschilderter Weise zu dem Track „Where Has My Love Gone“ von *Deadbeat*

---

<sup>268</sup> vgl. z. B. Brougher, 2005

<sup>269</sup> vgl. Bódy/Weibel, 1987

verhalten.<sup>270</sup> Auch konnten die Bilder nun ohne vorherige Kameraaufnahmen direkt am Monitor mit Software generiert und bearbeitet werden. Ähnlich den Produktionspraktiken der Electronic Dance Music wurde damit der Zeitfaktor im Vorfeld der eigentlichen Herstellung stark minimiert.

Club Visuals über den Computer zu generieren und zu steuern wurde nun also auch in Berlin praktiziert. Das Berliner *WMF*, in dem die mediale Ausgestaltung der Räume eine besonders große Rolle spielte, repräsentierte eine Übergangssituation, in der sowohl Video als auch digitale Technik eingesetzt wurde. Der damals bereits durch mehrere Berliner Gebäude gezogene Club eröffnete 1997 in der Johannisstraße<sup>271</sup> „mit einem fest installierten Platz für den Einsatz von experimentellen Videoloops“<sup>272</sup>. Die Ausstattung enthielt vier VHS-Player, einen digitalen Studiomixer und vier Monitorpaare, die direkt über der Tanzfläche angebracht waren.<sup>273</sup> Der Fokus auf einem ausgeweiteten visuellen Erleben unterschied sich deutlich von jenem der frühen Techno-Bewegung und ihren Räumen. Mit dem Einsatz der neuen Technik entwickelten sich im *WMF* Praktiken, die deutlich der Multimedia-Attitüde des Pop entsprachen. Durch die Monitorkultur geprägte visuelle Bedürfnisse, die nach temporeichen, medial erzeugten Bildern verlangen, konnten in dieser Kulisse befriedigt werden. In der Diskontinuität der Situation, in der ein DJ Platten auflegt, ein VJ<sup>274</sup> Bilder an die Wand projiziert und ein LJ<sup>275</sup> das Stroboskop steuert – und das ohne jedwede Vorgabe – verortet *Bram Crevits* zudem ein postmodernes Moment der multiplen Wirklichkeit.<sup>276</sup>

Dabei entspricht der reaktive Abgleich der Bilder mit der Musik zunächst einer gewohnten Kopplung von Hören und Sehen. Allerdings kann das Erleben durch die hohe Lautstärke der Musik und die beträchtliche Größe der Projektionen eine sehr intensive Qualität erreichen. Die Sinne scheinen geschärft und die Konzentration

---

<sup>270</sup> zu sehen in: Phase 3, Folge VI, ausgestrahlt: 21.12.2013, 3:27 h, BR-alpha

<sup>271</sup> vgl. Krauzick, 2007, S. 44

<sup>272</sup> Oetken, 2010

<sup>273</sup> ebd.

<sup>274</sup> VJ ist die Abkürzung für „Visual Jockey“, die Person, die die Club Visuals kreiert und mixt.

<sup>275</sup> LJ ist die Abkürzung für „Light Jockey“, die Person, die Licht, Stroboskop, Nebelmaschine etc. steuert.

<sup>276</sup> vgl. Crevits, 2006, S. 15

gebündelt. In dem audiovisuellen Erleben entsteht also, wenn man so will, eine andere Realität, die den Hör- und Sehgewohnheiten zwar entspricht, aber inhaltlich unbekannt ist. Da die Kopplung von Klang und Bild in der Umwelt durch die unterschiedlichen Geschwindigkeiten von Licht und Schall das Gehirn oft erst durch Erfahrungswerte vollzieht<sup>277</sup> und dabei eine erlernte Distanzwahrnehmung eines Ereignisses eine Rolle spielt (je weiter weg ein Ereignis, desto weiter klaffen Licht und Schall auseinander), wäre es möglich, dass das technologisch erzeugte, präzise Aufeinandertreffen von Schall und Licht, also der Musik und den Club Visuals, zur Wahrnehmung einer besonderen Nähe des Geschehens führt und die Erfahrung intensiviert.

Das Interesse an visueller Gestaltung, insbesondere das Prinzip der Collage im Umfeld der Electronic Dance Music, hatte sich bereits sehr früh, vor allem innerhalb der Techno-Bewegung artikuliert. So versammelte in Berlin eine erstmals 1994 veranstaltete „Techno Art Exhibition“ namens *Chromapark* neben DJs und Musikern vor allem Designer und Künstler, die über Deutschland hinaus im Umfeld von Techno tätig waren. Die zugehörige Publikation reflektiert die visuelle Sprache dieser Zeit über Party-Flyer, Platten- und Modelabels, Kunstprojekte oder Magazine.<sup>278</sup> Unter Letztgenannten war der *FLYER*, der in den 1990er Jahren wichtiger Informant über das Berliner Clubprogramm war, ein Repräsentant grafischer Sampling-Programmatik: Auf den Heftcovern war ausschließlich das modifizierte Corporate Design von Massenprodukten zu sehen.<sup>279</sup> Die Praxis, Gestaltung auch im Bewegtbildbereich und über Club Visuals weiterzuentwickeln, war entsprechend bereits in ein Erfahrungsumfeld eingebettet:

„Analog zur Erfindung der Filmtechnik zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts bilden mit Computer- und digitaler Videotechnik abermals neue Medien das technische Dispositiv, durch dessen Erforschung sich eine

---

<sup>277</sup> vgl. Schlemmer-James, 2006, S. 41–43

<sup>278</sup> vgl. Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V., 1995

<sup>279</sup> ebd.

Vielfalt künstlerischer Praktiken herausbildet, die sich mit der visuellen Kultur ihrer Gegenwart auseinandersetzen.“<sup>280</sup>

In diesem Zusammenhang lässt sich die bisweilen geäußerte These anzweifeln, Club Visuals seien vor allem als Substitut einer fehlenden Bühnen-Persona bei EDM-Partys in Erscheinung getreten.<sup>281</sup> Seien es die Projektionen in *Andy Warhols* „Exploding Plastic Inevitable“-Performance während des Auftritts von *The Velvet Underground* und *Nico* (1966)<sup>282</sup>, die vorproduzierten Visuals bei TV-Auftritten der *Beach Boys* in der *Ed Sullivan-Show* (1968)<sup>283</sup> oder die frühen Concert Visuals der Künstler *Mark Boyle*, *Joan Hills* und *Gustav Metzger* für die Bands *The Who*, *Pink Floyd* oder *Soft Machine*<sup>284</sup>, eine Praxis, die sich in den späten 1970er Jahren bei Bands wie *Throbbing Gristle*, *Cabaret Voltaire* und *23 Skidoo* in einem politischen Kontext fortsetzte<sup>285</sup> – sämtliche dieser Ereignisse wurden getragen von Bühnen-Personae. Nicht zuletzt war ja auch bereits in den 1980er Jahren unabhängig vom musikalischen Programm mit der Ausstattung von Clubs mit Monitoren experimentiert worden, wie zum Beispiel im Amsterdamer Club *Mazzo*<sup>286</sup> oder in den Clubs *Peppermint Lounge*, *Palladium* und *Irving Plaza* in New York.<sup>287</sup>

Aus der Berliner Techno-Geschichte wird ersichtlich, dass EDM nicht zwangsläufig einer visuellen Ausschmückung bedarf. Techno verfolgte vielmehr ein Konzept des gezielten Aufbrechens gewohnter Erlebnisse im Club. Dabei spielte es eine besondere Rolle, über die Kombination akustischer und optischer Reize physische Erlebnisse zu kreieren, die sich jenseits gewohnter Kommunikationsformen im Club bewegten. Dies geschah zunächst über eine radikale Reduktion visueller Reize, um sich daraufhin über die Reanimation bestimmter Lichtinstallationskonzepte bis zu

---

<sup>280</sup> Linz, 2010

<sup>281</sup> vgl. z. B. Crevits, 2006, S. 14

<sup>282</sup> vgl. Chris Darke in: „Fantastic Voyages: Eine Kosmologie des Musikvideos. Befreite Bilder“, 2001, TC 00:20:46–00:21:30; Crevits, 2006, S. 15,

<sup>283</sup> vgl. z. B. „Pop Odyssee 1 – Die Beach Boys und der Satan“, 1997, TC 00:34:32

<sup>284</sup> vgl. Brougher, 2005, S. 161

<sup>285</sup> vgl. Crevits, 2006, S. 16

<sup>286</sup> vgl. Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V., 1995

<sup>287</sup> vgl. Spinrad, 2005, S. 21 f.

computerisierten Club Visuals zu entwickeln. Die Idee, einen Ersatz für eine Bühnen-Persona zu entwickeln, gab es dabei für diese Räume nicht.

### 1.3 Die Ästhetik des Mixes

Mit den Club Visuals besaß EDM nun eine ganz eigene visuelle Sprache, die sich von dem in der Popmusik bereits seit einigen Jahren medial etablierten Format des Musikvideos stark unterschied. So wie sich das Musikvideo an den ästhetischen Attributen des Popsongs ausrichtet, so stehen auch der DJ-Mix und die Club Visuals in einer engen verwandtschaftlichen Beziehung.<sup>288</sup> Die Bilder, die in den späten 1990er Jahren in Berlin geloopt und gesampelt werden, sind Bilder der Massenmedien. In einem neuen Kontext werden sie nun ebenso zu Material, wie es die Beats und Vocals in der Electronic Dance Music einige Jahre zuvor geworden waren: VJs sampeln nun sämtliche mit Kamera gedrehten Aufnahmen, die in den medialen Speichern verfügbar sind, modifizieren sie und ergänzen sie digital.

Es entwickelten sich viele unterschiedliche künstlerische Ansätze, auch im Umfeld des Berliner *WMF*. *Safi Sniper* zerstückelte zum Beispiel alte Filme und TV-Beiträge in nur Bruchteile von Sekunden dauernde Fragmente. Die auf den im Rhythmus der Musik aneinandergereihten Bildschnipseln zu sehenden Bewegungen von Personen erscheinen wie zuckende Tanzbewegungen.<sup>289</sup> Das Duo *monitor.automatique* kombinierte Echtzeitaufnahmen der Clubbesucher mit grafischen Mustern und rhythmisierte die Bilder durch beatgenaue Schnitte.<sup>290</sup> *Visomat inc.* hingegen ließen mit pulsierenden, abstrakten Körpern Referenzen zu den Arbeiten der Avantgarde erkennen, wie zum Beispiel *Oscar Fischingers* „Studie Nr. 8“.<sup>291</sup>

Dekorative Dia-Projektionen stellten im Club bisher keinen expliziten Zusammenhang mit der Musik her, Club Visuals hingegen haben einen konkreten Bezug zur Musik. Der Klang-Mix des DJs findet jetzt seine visuelle Entsprechung im Bild-Mix

---

<sup>288</sup> vgl. hierzu die ästhetischen Attribute von EDM in Kapitel II.2

<sup>289</sup> vgl. „Berlin Club Video“, 1999, TC (im Zusammenschnitt): 00:00:00–00:00:34

<sup>290</sup> ebd., TC (im Zusammenschnitt): 00:00:35–00:01:27

<sup>291</sup> vgl. *visomat.inc* „Montage, De-“, 2003 und Oscar Fischinger „Studie Nr. 8“, 1931



des VJs. Die Nicht-Narration der Electronic Dance Music entbindet die Club Visuals zudem von einer Aussage im narrativen Sinne. Club Visuals sind aus diesem Grund im Vergleich zum Musikvideo, das zuvor als pseudonarrative Form beschrieben wurde,<sup>292</sup> deutlich direkter und ausschließlicher in ihrer Reaktion auf den Klang. Zwar ist das Musikvideo auch klangformiert,<sup>293</sup> denn Schnitt und Bildinhalte richten sich klar an den klanglichen Strukturen der Musik aus, trotzdem bildet es aber einen pseudonarrativen Rahmen um die Performance des Popstars. Dies ist in den Club Visuals obsolet, und damit deutet ihr ästhetisches Verhalten bereits auf Mechanismen hin, wie wir sie später im EDM-Video erneut antreffen werden.

#### 1.4 Club Visuals als Choreografie

Club Visuals werden also innerhalb eines Raumes zwischen die Musik und den Körper geschaltet; dabei reagieren sie direkt auf die Musik und entwickeln eine eigenständige Choreografie, die sich ebenso wie der Tanz als Abbild des Klanges zeigt. Die Reaktion der Bilder auf die Musik entspricht also der Reaktion der Tänzer auf die Musik, wobei sich die Gegenständlichkeit der Bewegung des Körpers in sich wiederholende Muster abstrahiert. Wenn *Diedrich Diederichsen* während einer der *Mosse-Lectures* in Berlin am 3. Mai 2012 sagt: „Beim Tanzen zu geloopter Musik werde ich zum Bild für den Beat“<sup>294</sup>, dann bezieht er sich auf diese Choreografie, die sich über den Körper zu EDM ausdrückt. Jenes Bild sieht auch *Mark J. Butler*, wenn er über die tanzende Menge, wie er sie am 27. Mai 2001 beim *Detroit Electronic Music Festival* erlebt, schreibt:

„The beat can not only be heard, it can be seen in their movements ..., and felt in their bodies.“<sup>295</sup>

In den Club Visuals erfährt diese Choreografie eine mediale Erweiterung. In der synchronen Übersetzung von Electronic Dance Music in Club Visuals wird der

---

<sup>292</sup> vgl. Kapitel II.2.4

<sup>293</sup> vgl. Kapitel II.2.5

<sup>294</sup> vgl. Diederichsen, 2012, TC 00:41:45

<sup>295</sup> Butler, 2006, S. 3

Loop zum Ornament, dessen repetitive Ästhetik sich jenseits der Wellenformen im Wellenspektrum gestalterisch frei im Bild entfaltet.

## 2 Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo durch Electronic Dance Music

*Chris Darke* spricht in „Bewegte Bilder“, einer Folge der Dokumentation „Fantastic Voyages“, über den Einfluss der experimentellen Kunst- und Filmavantgarden auf das Musikvideo, der sich in abstrakten und rhythmisierten Bildern äußert.<sup>296</sup> Bis auf das Video „Ohi Ho Bang Bang“ von *Holger Hiller* und *Karl Bonnie*, das 1988 in Zusammenarbeit mit der Künstlerin *Akiko Hada* entstand und nicht nur deswegen eher im Kunstkontext zu verorten ist, sind alle angeführten Beispiele Musikvideos, die zu EDM entstanden sind. Aus filmwissenschaftlicher Sicht spielt für *Darke* der Klangaspekt kaum eine Rolle. Erst am Ende der einstündigen Sendung bemerkt er, dass jene abstrakten Bilder über den Club im Zusammenhang mit „elektronischer Musik“ zurück in die Gegenwart fanden<sup>297</sup> – dass also erst EDM die Klänge lieferte, auf deren Basis diese Bilder aus der Geschichte der Visual Music heraus über die Club Visuals ihren Weg in das Musikvideo fanden.

Dieses Beispiel veranschaulicht, wie Klang bei der Besprechung von Musikvideos als bildgebendes und bildformierendes Element nur am Rande behandelt wird. Die Analyse, die tatsächlich überwiegend aus einer filmwissenschaftlichen Perspektive vorgenommen wird, strebt hauptsächlich einen Erkenntnisgewinn über die Bilder an. Dabei wird vernachlässigt, dass im Musikvideo eine Pseudonarration überwiegt und – im Gegensatz zum Film – der Klang das Geschehen dominiert.<sup>298</sup> In Musikvideos, die zu EDM entstehen, verstärkt sich diese Prävalenz des Klanges als Gestaltungsgrundlage noch, und zwar in doppelter Hinsicht: Zum einen fällt durch die musikalische Figur des nicht-narrativen EDM-Tracks die Deutungsebene der Song-Lyrics im Musikvideo weg und zum anderen, damit unmittelbar im Zusammenhang stehend, erzeugt die Musik selbst einen verstärkten Klangfokus, der sowohl die Produktion als auch die Rezeption betrifft. Für die Analyse von EDM-Videos wäre es demnach noch weniger sinnvoll, sich nur mit den Bildern zu

---

<sup>296</sup> vgl. Chris Darke in: „Fantastic Voyages: Eine Kosmologie des Musikvideos. Befreite Bilder“, 2001, TC 00:03:26–00:04:26

<sup>297</sup> ebd., TC 00:55:12–00:56:47

<sup>298</sup> vgl. Kapitel I.5.5

beschäftigen, als dies bereits für das herkömmliche Musikvideo der Fall sein würde. Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo, wie er sich durch den Track der Electronic Dance Music ereignet, ist folglich nur über das musikalische Geschehen erklärbar.

In Kapitel III.1 wurden Club Visuals sowohl als Konsequenz einer Tradition der Clubdekoration als auch als Zeitgeistphänomen innerhalb einer kulturellen Praxis um EDM beschrieben, über die sie zum vollkommen schlüssigen visuellen Pendant der Tracks geworden sind. In den rhythmisierten Bildern zeigt sich deutlich der spezielle Klangfokus, der sich im Genre EDM begründet. Das Musikvideo hat sich, entsprechend Kapitel I.1, im Gegensatz dazu als Erweiterung der Bühne des Popstars über das Medium Fernsehen entwickelt und ist bis heute *die* repräsentative visuelle Ergänzung des Popsongs in den Massenmedien. Auch das Musikvideo formiert sich nach dem Klang, allerdings beruht es auf der klanglichen Figur des Songs. Schwer praktikierbar scheint es also, das Musikvideo, das in seiner Funktionalität als Format an den Monitor<sup>299</sup> angepasst ist, und als Genre einen Song und Song-Lyrics zu illustrieren sucht sowie das Image einer Pop-Persona in Pseudonarration einbetten will, mit einem instrumentalen Track zu koppeln, der vor allem nicht narrativ und zudem an den Erlebnisraum des Clubs gebunden ist.

Der hier neben „Musikvideo“ benutzte Begriff „EDM-Video“ verweist entsprechend auf das Musikvideo, dem ein EDM-Track zugrunde liegt. Dabei soll statt „EDM-Musikvideo“ die Kurzform „EDM-Video“ verwendet werden, da „EDM“ bereits auf die Musik verweist. Zudem wird im Folgenden vom „Clip“ die Rede sein. Dieser Begriff bezeichnet hybride Formate, die sich zwischen Club Visuals, visueller Kunst und Musikvideo bewegen.

---

<sup>299</sup> Auch in diesem Kapitel ist der Monitor vor allem der Fernsehmonitor, denn die Monitore, die das Internet abbilden, sind beweglicher und im hier untersuchten Zeitraum noch nicht dominant, zumal auch die Bandbreite erst seit den 2000er Jahren ausreichend wurde, um Musikvideos im Internet rezipierbar zu machen.

## 2.1 Culture Clash

Wenn ein EDM-Track mit dem Musikvideo verquickt wird, dann treffen zwei sehr unterschiedliche kulturelle Formen aufeinander, denen sich ebenfalls ein grundsätzlicher Haltungsunterschied unterstellen lässt. Sowohl das Musikvideo als auch EDM sind Bestandteile der Popkultur. *Jochen Bonz* unterscheidet hierbei, wie in Kapitel II.1.2 beschrieben, eine alte und eine neue Popkultur.<sup>300</sup> Die neue Popkultur bezeichnet er als die „Kultur des Tracks“. In ihr verliert sich die Absicht, einen direkten Bezug zur basalen Kultur herzustellen, wie es in der alten Popkultur beispielsweise durch politische Positionierung erfolgte. Die Begriffe „alt“ und „neu“ verweisen dabei nicht unbedingt auf die Vergangenheit und die Zukunft. Sie bedeuten vielmehr eine Bewegung, die sich neben dem bereits Vorhandenen zusätzlich konstituiert hat (nämlich die Kultur des Tracks), die sich als etwas darstellt, in dem das Sich-Verlieren eine besondere Rolle spielt und in dem die Musik nicht Ausdruck einer bestimmten Haltung ist, sondern als der reine Klang verhandelt wird. EDM kann hier also der neuen Popkultur zugeordnet werden, während das Musikvideo mit Popmusikgenres verknüpft ist, die in der Regel starke Bezüge zur basalen Kultur bilden. Das zeigt sich zum Beispiel im ästhetischen Attribut des Musikvideos, referenziell zu sein. Neben dem Auftritt des Popstars bieten sich im Musikvideo komplexe Möglichkeiten, Botschaften an ein popkulturell informiertes Publikum auszusenden, die Einfluss auf das Image der Interpreten haben. Das EDM-Video kann sich hingegen nur über Umwege mit einer künstlerischen Persona befassen. Es muss sich mehr als ein herkömmliches Musikvideo auf den Klang fokussieren und ihn zum Bezugspunkt der Bilder machen. Eine weitere Schwierigkeit sind die unterschiedlichen räumlichen Kontexte, in denen sich Musikvideo und Track entwickelt haben. Während das Musikvideo durch seine Einbindung in die Vertriebssysteme des Pop von Anfang an in die Massenmedien integriert war, ist EDM als kulturelle Praxis und musikalische Avantgarde im Club entstanden und stark mit einem Live-Kontext verknüpft. Hier hat der Klang seine Entsprechung in den ebenfalls live gemixten Club Visuals.

---

<sup>300</sup> vgl. Bonz, 2008

Als mediale Form erfüllen die Club Visuals also bereits das Bedürfnis nach einer zeitgenössischen Bebilderung des Tracks. Der Raum des Clubs selbst erzeugt zudem kein Begehren hinsichtlich des Musikvideos. Trotzdem sollten EDM und das Musikvideo zusammenkommen, denn das Bedürfnis, diese Musik über die Vertriebswege des Pop in die basale Kultur einzuführen, wie es zum Beispiel in der Vergangenheit mit Punk gelungen war, war auch hier existent. Für eine Generation, die mit *MTV* aufgewachsen war, gehörte das Musikvideo zur Alltagskultur und war im Musikfernsehen täglich präsent. Die neue Popkultur grenzt sich über das EDM-Video damit nicht von der alten Popkultur ab, sondern zirkuliert in ihr, indem sie sich Zutritt zu den traditionellen Medienformaten wie Musikmagazinen oder Musiksendungen verschafft. Dabei durchmischen sich im EDM-Video „alte“ und „neue“ Strategien mit den jeweiligen ästhetischen Attributen, wie sich in Teil IV der Arbeit an der Fallstudie „Windowlicker“ besonders deutlich zeigen wird. Im Folgenden sollen zunächst verschiedene audiovisuelle Formate aufgeführt werden, die sich im Umfeld der Electronic Dance Music entwickelt haben und die den Übergang von den Club Visuals zum EDM-Video kennzeichnen.

## 2.2 Audiovisuelle Formate von EDM

Die Live-Situation einer EDM-Party mit Club Visuals erzeugte bereits zu Beginn der 1990er Jahre den Wunsch nach Archivierung – eine kulturelle Praxis, wie sie die mediale Kultur ja generell kennzeichnet. So wurden Club Visuals aus ihrem Live-Kontext heraus materialisiert und auf VHS und später auf DVD festgehalten, ohne sie dabei zunächst in das Format des Musikvideos transferieren zu wollen. Das Berliner Musiklabel *Studio !K7* veröffentlichte beispielsweise bereits Anfang der 1990er Jahre die dreiteilige VHS-Serie „3LUX“<sup>301</sup> mit je fast zweistündigen audiovisuellen Mixen. Etwas später folgte die „X-Mix“-Serie, eine Fortsetzung der Idee mit DJ-Mixen von *Laurent Garnier*, *Dave Angel* oder *DJ Hell*.

Diese VHS-Kassetten entwickeln das Mixtape, das eine lange Tradition im Umfeld der Clubmusik aufweist, weiter und ergänzen es um die visuelle Komponente. Sie

---

<sup>301</sup> vgl. Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V., 1995

unternehmen deshalb auch nicht den Versuch, einzelne Tracks getrennt voneinander zu visualisieren, sondern behalten die Form des Mixes bei.

Ein ähnliches Konzept verfolgte die britische DVD-Serie „Mixmasters Series“, die Club Visuals allerdings nicht direkt aus dem Club heraus auf DVD veröffentlichte, sondern einen Umweg über das Fernsehen machte. Im Nachtprogramm des Senders *ITV* wurde die gleichnamige Sendung erstmals von 2001 bis 2005 ausgestrahlt.<sup>302</sup> Der Mix wurde auch hier beibehalten. Die seit vielen Jahren bis heute auf dem deutschen Sender *BR* ausgestrahlte Nachtsendung „Space Night“ lehnt sich stark an diese Praxis an.<sup>303</sup> Allerdings sind darin statt Club Visuals Bilder aus dem All zu sehen, und die Tracks werden nur ineinandergeblendet. Eine ebenfalls hier zu nennende Fernsehsendung ist „Phase 3/video.kunst.zeit“,<sup>304</sup> die seit 2010<sup>305</sup> bis heute im Nachtprogramm des deutschen Senders *ARD-alpha*<sup>306</sup> ausgestrahlt wird. Gezeigt werden vor allem neue visuelle Arbeiten, die der klangliche Bezug zu EDM eint. Hier handelt es sich bereits nicht mehr um im Mix miteinander verbundene Visuals, sondern um Clips und EDM-Videos, die annähernd die konventionelle Länge von Musikvideos haben, also, entsprechend der Länge des Popsongs, zwischen drei und fünf Minuten. Diese Arbeiten lassen eindeutig die Absicht erkennen, auch als Musikvideo funktionieren zu wollen. In „Phase 3/video.kunst.zeit“ entspricht zudem das Einblenden von Track-Name, Künstlern (hier nicht nur Musiker, sondern auch visuelle Künstler) sowie Produktionsjahr der traditionellen Untertitelung von Musikvideos auf beispielsweise *MTV*.<sup>307</sup> Hinsichtlich ihres visuellen Inhalts unterscheiden sich die meisten Clips jedoch nicht von den zeitgenössischen Club Visuals, die im Live-Mix vorgetragen werden und in denen rhythmisch bewegende Objekte und abstrakte Muster überwiegen. In „The Race To Be First Home“ von *ISAN*

---

<sup>302</sup> vgl. <http://www.broadcastnow.co.uk/addictive-tv-to-make-mixmasters-for-itv/1178363.article> und <http://vcrvision.com/work/mixmasters.html> (Stand: 4.2.2014)

<sup>303</sup> vgl. <http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/spacenight/spacenight-104.html> (Stand: 4.2.2014)

<sup>304</sup> vgl. <http://www.br.de/fernsehen/br-alpha/sendungen/phase3/phase-drei102.html> (Stand: 4.2.2014)

<sup>305</sup> vgl. <http://www.br.de/presse/inhalt/pressedossiers/Phase-drei102.html> (Stand: 4.2.2014)

<sup>306</sup> Der Sender hieß bis bis zum 28.6.2014 *BR-alpha*.

<sup>307</sup> Genannte Sendungen sind seltene Beispiele für das Stattfinden von EDM im Fernsehen im reinen Musikkontext. Sie stellen Ausnahmen dar und sind ausschließlich im Nachtprogramm zu sehen. Auch die Musiksender behandelten EDM selten in der täglichen Videorotation, sondern in Spezialsendungen wie „Housefrau“ und später „House TV“ oder „Berlin House“ auf *VIVA*.

beispielsweise bewegen sich japanische Glückskatzen zur Musik. In ihrer Aufstellung formieren sie eine quadratische Ornamentik ihrer eigenen Loops.<sup>308</sup> Horizontale und vertikale Farb- und Lichtreflexe übersetzen in „Hommage“ von *Marc Weiser* über Farbe, Menge und Tempo den minimalistischen Klang des Tracks<sup>309</sup> und in „Diffusion“ von *Microtrauma* mischen sich Farben in Flüssigkeit, entsprechend der sphärischen Dynamik des Klanges.<sup>310</sup> In diesen Clips vereint sich die abstrakte Ornamentik der Club Visuals mit einem durch angepasste Cliplänge flexibel einsetzbaren Format.<sup>311</sup>

Durch die im Raum des Clubs oft enge Zusammenarbeit von DJs, Musikern und VJs haben viele Künstler innerhalb dieser Konstellation einen universalen Zugang zu Klang und Bild entwickelt, sodass sich die gestalterischen Bereiche oft überlagern und die Kontexte, in denen gearbeitet wird, audiovisueller Natur sind. So können Musik und Bilder von ein und derselben Person oder Gruppe stammen, wie es bei *Bret Battey* und dem Clip „Sinus Aestum“ oder *Seefeel* und „Fracture“ der Fall ist. *Robert Henke* praktiziert als Teil des Musikprojekts *Monolake* und als visueller Künstler ebenfalls eine audiovisuelle Herangehensweise, die sich über den Zugang zu EDM entwickelt hat. In diesen Beispielen verschwimmen die Grenzen zwischen Club- und Kunstkontexten. Ebenso kann ein Clip in enger Zusammenarbeit zwischen Musiker und visuellem Künstler, wie die Collage „Urania 58“ von *MFO* und *Hecoq*,<sup>312</sup> entstehen, sowie auch DVD-Alben mit visuellen Arbeiten zu den Tracks veröffentlicht werden, wie „Isolated“ von *Funkstörung* (verschiedene Künstler) und „Greedy Baby“ von *Plaid* (mit *Bob Jaroc*). In ähnlicher Weise arbeitete in den 1990er Jahren bereits das britische Musik-Duo *Coldcut* mit dem VJ-Duo *Hexstatic* an einem audiovisuellen Gesamtkonzept zusammen<sup>313</sup> (ein Beispiel dieser Kollaboration ist der Clip „Natural Rhythm“) sowie auch die 1991 gegründete

---

<sup>308</sup> zu sehen in: Phase 3, Folge: VII, ausgestrahlt: 20.7.2013, 0:30 h, BR-alpha (hier lief der Clip unter dem Namen „Lucky Cats“)

<sup>309</sup> zu sehen in: Phase 3, Folge: VI, ausgestrahlt: 21.12.2013, 3:27 h, BR-alpha

<sup>310</sup> zu sehen in: Phase 3, Folge: XI, ausgestrahlt: 21.12.2013, 4:40 h, BR-alpha

<sup>311</sup> Da es sich bei den genannten Clips um aktuelle Werke handelt, ist hier nicht die Absicht zu vermuten, die ästhetischen Konventionen eines Musikvideos erfüllen zu wollen, sondern vielmehr in einer crossmedialen Praxis Anwendung zu finden.

<sup>312</sup> vgl. <http://vimeo.com/5483093> (Stand: 6.2.2014)

<sup>313</sup> vgl. Sorrentino, 2006, S. 82



deutsche Gruppe *Oval* um *Markus Popp*, *Sebastian Oschatz* und *Frank Metzger*, die zu ihren eigenen Tracks bereits visuelle Arbeiten herstellte (wie zum Beispiel für „Do While“). Schlussendlich sei hier noch *Chris Cunningham* angeführt, der als Regisseur zunehmend zwischen Club, Kunst und Massenmedien agiert. Auch er arbeitet interdisziplinär und produzierte bereits in einigen Fällen selbst Musik. In der Installation „New York Is Killing Me“ remixte er den gleichnamigen Song von *Gil Scott-Heron* zu Visuals auf einem dreiteiligen Split-Screen, die Installation hatte 2010 Premiere im *MoMA*.<sup>314</sup> Einen Remix von „I Feel Love“ von *Donna Summer* produzierte er außerdem für einen Werbespot des *Gucci-Parfums* „Flora“.<sup>315</sup> Auch seine Zusammenarbeit mit der Band *Warpaint* resultierte 2014 in einem audiovisuellen Clip, der im Internet als Preview für eine geplante Dokumentation über den Produktionsprozess des Albums „Warpaint“<sup>316</sup> interpretiert wurde und für den *Cunningham* den Song „Love Is To Die“ remixte.<sup>317</sup>

Die Verquickung des künstlerischen Schaffens auf Musik- und Bildebene im Umfeld von EDM kann deswegen auch Konsequenzen haben, wenn es um die Ausweisung des Werkes geht, wie sich das zum Beispiel bei einer visuellen Arbeit des Künstlerkollektivs *Pleix* zeigt. Der Clip zeigt Hunde, die in Superzeitlupe zu sehen sind, und wird von *Pleix* auf der eigenen Homepage mit „Birds“ betitelt.<sup>318</sup> Die verwendete Musik stammt von *Vitalic* und der hinter dem Projekt agierende *Pascal Arbez-Nicolas* verwendet das Werk als Musikvideo, das er auf seiner Homepage entsprechend dem verwendeten Track „Poney Part I“ nennt.<sup>319</sup> Hier entsteht eine Unschärfe in der Zuordnung der Arbeiten, die sich daraus ergibt, dass sich die künstlerischen Bereiche überlagern, und die entsprechend für die Nennung weiterer Clips in Kapitel III.2 nicht ausgeschlossen werden kann.<sup>320</sup>

---

<sup>314</sup> vgl. <http://www.moma.org/visit/calendar/events/10512> (Stand: 15.2.2015)

<sup>315</sup> vgl. Raffener, 2010, S. 34–36

<sup>316</sup> Cunningham gestaltete auch das Cover des Albums, vgl. Pelly/Minsker, 2013

<sup>317</sup> vgl. Vorreyer, 2014a

<sup>318</sup> vgl. <http://pleix.net/filter/film/Birds> (Stand: 4.2.2014)

<sup>319</sup> vgl. <http://vitalic.org/website/videos.html> (Stand: 4.2.2014)

<sup>320</sup> vgl. z. B. genannter Clip von *ISAN* und *Sam Brady*

Die genannten Beispiele demonstrieren hier auch ausschnitthaft die gestalterische Vielfalt, die sich auf dem Gebiet der Visualisierung um die Electronic Dance Music bis heute entwickelt hat. Das zentrale Anliegen, den Klang abzubilden, ist dabei maßgeblich und äußert sich in allen Werken entsprechend der typischen Ornamentik, wie sie sich auch in den Club Visuals zeigt.

Wenn aber eine Arbeit in das Genre des Musikvideos eingeordnet werden soll, muss es eine Vermittlung zwischen den ästhetischen Attributen von EDM und denen des Musikvideos geben. Bevor in Teil VI der Arbeit nun eine Herleitung über deren Zusammenschluss an der Fallstudie „Windowlicker“ erfolgt – und damit auch der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo durch den Track ausführlich besprochen wird – soll im Folgenden aufgezeigt werden, wie sich der Umstand der fehlenden Persona in EDM-Videos äußert und wann überhaupt erst von einem EDM-Video die Rede sein kann. Dabei werden einige der in Kapitel I.2 und II.2 zusammengetragenen ästhetischen Attribute in die Betrachtung einfließen, die aber ausführlich erst im Rahmen der Fallstudie besprochen werden. An dieser Stelle soll außerdem der Betrachtungszeitraum noch einmal für die 1990er Jahre justiert werden, denn auf dieser Zeit – einem späten Abschnitt des Fernsehzeitalters<sup>321</sup> – liegt das Hauptaugenmerk der Arbeit. Damit wird das Internet aus der Betrachtung ausgeschlossen, denn mit ihm steht für das Musikvideo nach der Jahrtausendwende ein Medium zur Verfügung, das toleranter ist als das Fernsehen. Das bedeutet auch für EDM, dass hier eine Website wie *YouTube* Tracks, Club Visuals, visuelle Clips und EDM-Videos versammelt, ohne dass die Arbeiten bestimmte Kriterien erfüllen müssen, um einem Kontext gerecht zu werden. Die Möglichkeiten für das Musikvideo sind im Internet weit weniger begrenzt als im Fernsehen, weshalb hier eine gesonderte Analyse erfolgen müsste, die den Rahmen dieser Arbeit allerdings sprengen würde.

---

<sup>321</sup> Das Fernsehzeitalter bezeichnet die mediale Periode, in der das Fernsehen das dominierende Medium für audiovisuelle Inhalte war, bevor es diesbezüglich vom Internet eingeholt wurde.

## 2.3 Das EDM-Video

Für den Track gilt zunächst, das zeitliche Format einzuhalten, das durch das Musikvideo vorgegeben wird und das in der Regel der Länge eines Popsongs entspricht. Sind die Musiker über Musiklabel und Vertrieb an die Vermarktungskanäle des Pop angeschlossen und der entsprechende Track ist in ein Album eingebunden, dann kann der Kontext des Musikvideos als medial erweiterte Form der Bühne zumindest im übertragenen Sinne zur Präsentation des Künstlers in den Massenmedien führen. Hier könnte auch ein visueller Clip den Club- und Kunstkontext verlassen und sich im Format des Musikvideos neben anderen medialen Formaten präsentieren.

Da ein EDM-Video immer an die klangliche Form des Tracks gebunden bleibt, muss es neue visuelle Strategien entwickeln, die sowohl dem Track als auch den Anforderungen des Musikvideos entsprechen. Diesen Prozess kennzeichnet der stärkere Klangfokus der Bilder, der das bisherige primäre Interesse, den Popstar mit seinem Song zu inszenieren, ablöst. EDM-Videos, die sich dieser Besonderheit konsequent widmen, unterscheiden sich konzeptionell kaum von Club Visuals oder zuvor beschriebenen visuellen Clips. Sie werden allein dadurch zum Musikvideo, indem sie zwei bereits genannte Kriterien erfüllen: ein angepasstes zeitliches Format und Künstler, hinter denen ein traditionell arbeitendes Plattenlabel steht.

Das Charisma des EDM-Videos hängt stark davon ab, inwieweit es das ästhetische Attribut des Sensationellen erfüllen kann,<sup>322</sup> so zum Beispiel durch eine spektakuläre Animation, wie sie in „Gantz Graf“ von *Autechre* zu sehen ist. Dieses EDM-Video widmet sich dem Klang in einer Weise, in der die durch Schall erzeugte Vibration der Luft<sup>323</sup> in eine visuelle Form umgewandelt wird. Der abstrahierte Lautsprecher ersetzt hier letztendlich den Popstar. Auch die EDM-Videos „Star Guitar“ von den *Chemical Brothers* und „Around The World“ von *Daft Punk* visualisieren Tracks mit sensationellen Bildern, indem die vorbeifliegenden Gebäude und Masten beim

---

<sup>322</sup> vgl. Kapitel I.2.1

<sup>323</sup> vgl. Krick, 2000

Blick aus dem Zugfenster zum Sinnbild des modularen Aufbaus des Tracks werden oder Tänzer in einer Choreografie die einzelnen Spuren des Tracks symbolisieren.

Auch wenn EDM-Künstler mit Sängern zusammenarbeiten und das Musikstück eine Mischform zwischen Song und Track ist, muss das deshalb nicht zwangsläufig das Erscheinen einer Bühnen-Persona zur Folge haben, wie sich das zum Beispiel in „Let Forever Be“ der *Chemical Brothers* beobachten lässt. Der Breakbeat-Track arbeitet mit repetitiven Gesangspassagen, die von *Noel Gallagher* eingesungen wurden. Trotz des Pop-Potenzials des Mitglieds der britischen Band *Oasis* dachte Regisseur *Michel Gondry* offenbar zu keinem Zeitpunkt daran, seine Performance in das Musikvideo zu integrieren.<sup>324</sup> So setzte er den Track mit sich ständig neu formierenden kaleidoskopischen Spiegelungen fragmentierter Bilder in eine komplexe Ornamentik um, die sich auf die Illustration des Trackhaften konzentriert. Ähnlich verhält sich das EDM-Video zu „Rusty Nails“ von *Moderat*, das trotz langer Gesangspassagen des Sängers *Sascha Ring* alias *Apparat* keine Persona, sondern den rhythmisierten Faltenwurf von Stoff zeigt.

Trotzdem muss die Persona im EDM-Video nicht zwangsläufig ganz verschwinden, denn je aufgeschlossener sich das EDM-Video gegenüber den ästhetischen Attributen des traditionellen Formats des Musikvideos zeigt, desto größer ist die Chance – trotz der Fusion von scheinbar Gegensätzlichem – ein innovatives Ergebnis gemäß dem Anspruch der Massenmedien zu erzielen.

Im EDM-Video ist die Pop-Persona nun vollkommen befreit von jedweden Pflichten, die auch nur annähernd im Rahmen eines Bühnenauftritts anfallen; ihre Mannigfaltigkeit ist größer denn je zuvor. So vervielfältigt sie sich in den *Aphex-Twin*-Masken in „Come To Daddy“ und „Windowlicker“ oder in der Comic-Katze in „I Love Acid“ von *Luke Vibert*, oder aber sie hängt in Form eines Portraits von *Norman Cook* alias *Fatboy Slim* in „Weapon of Choice“ an der Wand, während der Schauspieler *Christopher Walken* eine erstaunliche Choreografie tanzt.

---

<sup>324</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Michel Gondry“, 2003

Der Einsatz von Schauspielern und fiktiven Figuren kann im EDM-Video mit einer neuen narrativen Ebene einhergehen, die sich, unabhängig von der Darstellung einer Performance, stark an das Genre des Kurzfilms oder Trickfilms anlehnt. „Da Funk“ von *Daft Punk* und „Come On My Selector“ von *Squarepusher* können stilistisch zum Beispiel als reine Kurzfilme betrachtet werden. Wo für den Song im Musikvideo auch bei starker Anlehnung an das Kurzfilmgenre noch Performance-Sequenzen üblich sind,<sup>325</sup> kann hier eine Handlung ohne Unterbrechung erzählt werden. Die Nicht-Narration des Tracks, die sich in der nicht vorhandenen semantischen Aussage und der Unkodiertheit der Klänge begründet, wendet sich damit über die Bilder eines Kurzfilmes im EDM-Video in ihr Gegenteil. Durch die Wandlung des Tracks zum Soundtrack erleben wir eine Interpretation der Musik auf einer narrativen Ebene. Oft verweist die Kurzgeschichte dabei auf das ästhetische Attribut des Fremden und Ungewissen in EDM<sup>326</sup> und reagiert damit letztendlich wiederum auf den Klang. Die Umsetzung kann dann zum Beispiel auf persönlichen Erlebnissen des Regisseurs beruhen. *Cunningham* legte beispielsweise ein traumatisches Ereignis aus seiner Kindheit für die Umsetzung von *Aphex Twins* „Come To Daddy“ im Musikvideo zugrunde, an das ihn die Kinderstimmen im Track erinnerten.<sup>327</sup> So wurden maskierte Kinder Hauptakteure in einem verstörenden Horrorszenario, in dem nicht nur Klang und Bild synchron verschmelzen, sondern auch die Rätselhaftigkeit des Musikstückes ihren Widerhall in den Bildern findet.

In vielen EDM-Videos vollzieht sich ein metaphorisches Spiel mit der Zeit, deren willkürliche Formbarkeit durch das Technologische ästhetisch in der Electronic Dance Music<sup>328</sup> verankert ist. In *Orbitals* „The Box“ ist die Grundgeschwindigkeit der Bilder im Zeitraffer den High Heads der Breakbeats angepasst, während die Schauspielerin *Tilda Swinton* entgegen dieser Geschwindigkeit, langsam und entfremdet durch die Stadt läuft. Der Zeitfaktor wird auch in „Brown Paper Bag“

---

<sup>325</sup> In Kapitel I.2.4 (Fußnote 95) wird diesbezüglich auf Ausnahmen hingewiesen, die keine Performance-Sequenzen enthalten.

<sup>326</sup> vgl. Kapitel II.2.5

<sup>327</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>328</sup> vgl. Kapitel II.2.4

von *Roni Size* modifiziert, indem der Musiker mit dem Kurzzeitwecker die Zeit scratcht und die unzählbaren Bewegungen im urbanen Raum nach Belieben vor- und zurücklaufen lässt. Hier zeigt sich ganz klar eine technische Komponente, die sich in dieser Form typischerweise vor der Verschmelzung von EDM mit dem Musikvideo nicht zeigte.

Abschließend soll auf eine Form des EDM-Videos verwiesen werden, die sich stark am klassischen Auftritt der Pop-Persona im Musikvideo orientiert. Dabei kann zum Beispiel der DJ als Popstar auftreten, wie *Westbam* in „Wizards Of The Sonic“. Sein Vortrag an den Turntables wird allerdings auch hier durch visuelle Animationen der Künstlergruppe *mediamorph* unterbrochen, deren Arbeiten zum Beispiel im Berliner *Planet* zu sehen waren.<sup>329</sup> Diese Form des EDM-Videos verweist auf eine Herangehensweise, die sich auf die konventionelle Vermarktung der Musik konzentriert, wie sie für den Popsong üblich ist. Deswegen wird auch über die klassische Form des Musikvideos eine entsprechende Botschaft ausgesendet, die kaum Kompromisse zugunsten der neuen Popkultur und des Tracks macht.

---

<sup>329</sup> vgl. Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V., 1995

## IV Windowlicker

*L. A., Kalifornien, USA. Über eine Einblendung der Tonspur werden wir stille Zeugen eines rhythmisierten Dialogs, in dem die rude words den Takt bestimmen. Wir hören den Slang und sehen die Protagonisten, zwei Männer in einem kleinen Cabrio, einer mit Perücke, irgendetwas stimmt hier nicht – der Dialog ist viel zu lang. Nun kommt ein seltsamer Klang hinzu, jammernde Scratches, eine Bassline mit tiefen, leicht halligen Tönen, die an elektronische Tanzmusik erinnern, nur dass sie sich dehnen wie Kaugummi. Plötzlich der sonisch-visuelle Schock, wenn die Stretchlimousine mit einem brachialen Geräusch das Cabrio aus dem Bild schiebt und die Dehnung des Dialogs und der Musik in der Dehnung des Fahrzeugs kulminiert. Nun beginnt der eigentliche Track. Wohliges Summen, elektronisch verfremdet, Melodie und 122,9 beats per minute. Der langhaarige Musiker mit einem maskenhaft erstarrten Grinsen sitzt in der weißen Stretchlimousine. Die hoochies an seiner Seite haben plötzlich sein Gesicht. Später steigt er aus und tanzt wie Michael Jackson, bevor eine Gruppe Bikini-Mädchen mit seinem Gesicht eine Berkeley-Choreografie simuliert. Der Rhythmus der Musik verschluckt sich an den Cuts und Scratches und fängt sich wieder, er traktiert das Ohr wie ein gestörter Radiosender. Nun dreht sich zum wieder Anlauf nehmenden Beat eine weitere weibliche Figur in die Kamera, die aussieht wie eine alt gewordene Pippi Langstrumpf. Entsetzen seitens der beiden Männer, die Zuschauer am Rand sind. Der Track summt wieder. Eine Flasche wird geöffnet. Synthesizer kreischen die Hookline zu in Slowmotion niedergehenden Champagnerschauern auf wabernde Schenkel, Hintern, Bäuche und Brüste – bis wir mit dem rosé eingefärbten Abspann aus dem Spektakel hinauskomplimentiert werden.*



## 1 Der ästhetische Paradigmenwechsel im Musikvideo durch den Track der Electronic Dance Music in „Windowlicker“

In diesem Kapitel soll anhand des Musikvideos „Windowlicker“ von *Aphex Twin* aufgezeigt werden, wie die in Kapitel I.2 und II.2 erarbeiteten ästhetischen Attribute, sowohl des Musikvideos als auch der Electronic Dance Music, innerhalb eines EDM-Videos aufeinandertreffen und wie sie durch den Regisseur *Chris Cunningham* zusammengeführt wurden. „Windowlicker“ trägt dabei den ästhetischen Anforderungen, die sich für beide Genres kategorisch konstituieren, in einer Weise Rechnung, wie möglicherweise kein anderes Musikvideo, das im Fernsehzeitalter zu einem EDM-Track entstanden ist. Hierbei verhält es sich gemäß dem Habitus der neuen Popkultur, indem es eine verstärkte Zerklüftung von Bedeutungen innerhalb einer dominanten Klangformiertheit aufweist, zugunsten dieser die Bilder aber nicht in Abstraktion auflöst, sondern über den pseudonarrativen Weg des herkömmlichen Musikvideos (einem Format der alten Popkultur) auch einen Popstar präsentiert. Auf komplexe Weise werden in „Windowlicker“ damit mannigfaltige Deutungsebenen versammelt, die eine eingehende Analyse äußerst lohnenswert machen. Und so findet sich in „Windowlicker“ tatsächlich für nahezu jede kulturelle Sparte, die *Peter Weibel* in diesem Genre historisch vereint sieht, eine Referenz:

„In die Geschichte der Musikvideos inkorporiert ist die Geschichte des synästhetischen Traumes mit seinen Farb- und Lichtorgeln, mit seinen Instrumenten, Gemälden, Musikstudien, die Geschichte des Avantgardefilms, des Tanzfilms, des Musicals, des Cartoons, des Zeichentrickfilms, der Comics, der Spezialeffekte, der Light Show, des Werbefilms, der Choreographie, der Mode, des Bühnenbilds, des Rockfilms, des Stylings, der digitalen Kunst, des Make-up, des Sex, des Musikfilms, der elektronischen Geräte, der visuellen Musik, des Rockkonzerts, der Zauberei, der Show, des Varieté, der Kunstbewegungen Futurismus, Dadaismus, Surrealismus, Bauhaus,

abstrakter Expressionismus, Pop-art, Fluxus, Happening, Performance, der Modefotografie, des Balletts.“<sup>330</sup>

„Windowlicker“ ist demnach weniger das typische Beispiel eines EDM-Videos, denn vielmehr ein Werk, in dem sich alles das auf vielschichtige Weise vereint, was in einem Musikvideo überhaupt kommuniziert werden kann.

In einem der Presse-Artikel, die sich mit dem Musikvideo „Windowlicker“ beschäftigen, schreibt *O'Reilly*:

„With Windowlicker, Cunningham has created something new and original in itself.“<sup>331</sup>

Hier wird die Problematik deutlich, die sich symptomatisch in der Auseinandersetzung mit „Windowlicker“ zeigt: Der traditionellen Musikkritik<sup>332</sup> gelingt es nicht, die Ereignisse in diesem Musikvideo über konventionelle Bezüge greifbar zu machen. Und so bleibt den Autoren nur die vage Vermutung, dass es noch etwas anderes, unerklärliches, nämlich „something new and original in itself“ in diesem Musikvideo gibt; die Diskrepanz zwischen der Absicht von „Windowlicker“ und den hergestellten Bezügen jedoch ist unaufgelöst.

Im Kunstkontext wurden die Musikvideos (und Installationen) *Cunninghams* seit jeher besonders ausgiebig reflektiert. In Museen, Galerien und auf Kunstfestivals erfährt sein Werk sowohl in Einzelausstellungen<sup>333</sup> als auch in zahlreichen Gruppenausstellungen<sup>334</sup> seit vielen Jahren Würdigung. Aber auch hier zeigt sich ein Diskurs, der immer dann an seine Grenzen stößt, wenn sich die kunsthistorischen und kultur-

---

<sup>330</sup> Weibel, 1987, S. 275

<sup>331</sup> O'Reilly, 1999

<sup>332</sup> Fraglich ist, ob die Musikkritik überhaupt geeignet ist, Musikvideos zu interpretieren. Eine „Musikvideokritik“ hat sich in der Presse jedoch bis heute nicht in nennenswerter Weise etabliert.

<sup>333</sup> MoMA PS1, New York, 2002; Kunstforeningen, Kopenhagen, 2002; Hamburger Bahnhof, Berlin, 2002; Kestner Gesellschaft, Hannover, 2004

<sup>334</sup> Ars Electronica, Linz, 1999; Royal Academy of Arts, London, 2000; 49. Biennale, Venedig, 2001; Martin Gropius Bau, Berlin, 2002; Institute of Contemporary Art, Philadelphia, 2003; NRW-Forum Düsseldorf, 2004; Barbican, London, 2007; TATE Liverpool, 2013 u. v. m.

wissenschaftlichen Bezüge erschöpfen. Die verstörenden Bilder in „Windowlicker“, deren Referenzen an Horrorkino und Pornografie offensichtlich sind, werden als eine Infragestellung von Sehgewohnheiten und kulturell vorherrschenden Konventionen verstanden, jedoch gelingt es auch hier nicht, einen übergeordneten Zusammenhang sichtbar zu machen. Ebenso kann auch nicht aufgelöst werden, warum die unterschiedlichen Ereignisse in diesem Musikvideo auf ganz bestimmte Weise angeordnet sind.

Naturgemäß können Essays im Rahmen einer Ausstellung sowie auch journalistische Beiträge Analyseschärfe und Erkenntnistiefe kaum in einem Maße herstellen, wie die Wissenschaft es kann. So soll es neben der Herleitung des ästhetischen Paradigmenwechsels im Musikvideo anhand der Fallstudie „Windowlicker“ auch Ziel der vorliegenden Arbeit sein, eben genau dieses oft besprochene, jedoch nie vollkommen begreifbar gewordene Musikvideo über eine wissenschaftliche, insbesondere musikwissenschaftliche Perspektive zu untersuchen und dadurch bisher nicht Erfassbares zu systematisieren.

Auch die Tatsache, dass Musikvideos meist in Gruppen wissenschaftlich besprochen werden – entweder als Werk eines Regisseurs<sup>335</sup> und innerhalb von Themenkomplexen<sup>336</sup> – begründet die explizite Beschäftigung mit einem einzelnen Werk an dieser Stelle. So wurde auch „Windowlicker“ bisher keine stringente methodische Betrachtung zuteil, sodass mit der vorliegenden Arbeit diese Lücke geschlossen werden kann. Die hier gewählte Perspektive der Analyse, den ästhetischen Paradigmenwechsel durch den Track der Electronic Dance Music zugrunde zu legen, ist bisher zudem in keiner Weise in die generelle Betrachtung von Musikvideos eingeflossen. Die Methode, den klanglichen Zusammenhang durch den Track als Grundordnung anzunehmen, kann eben jene unbeantworteten Fragen klären, die Presse-Artikel und Essays bisher zu beantworten nicht vermochten.

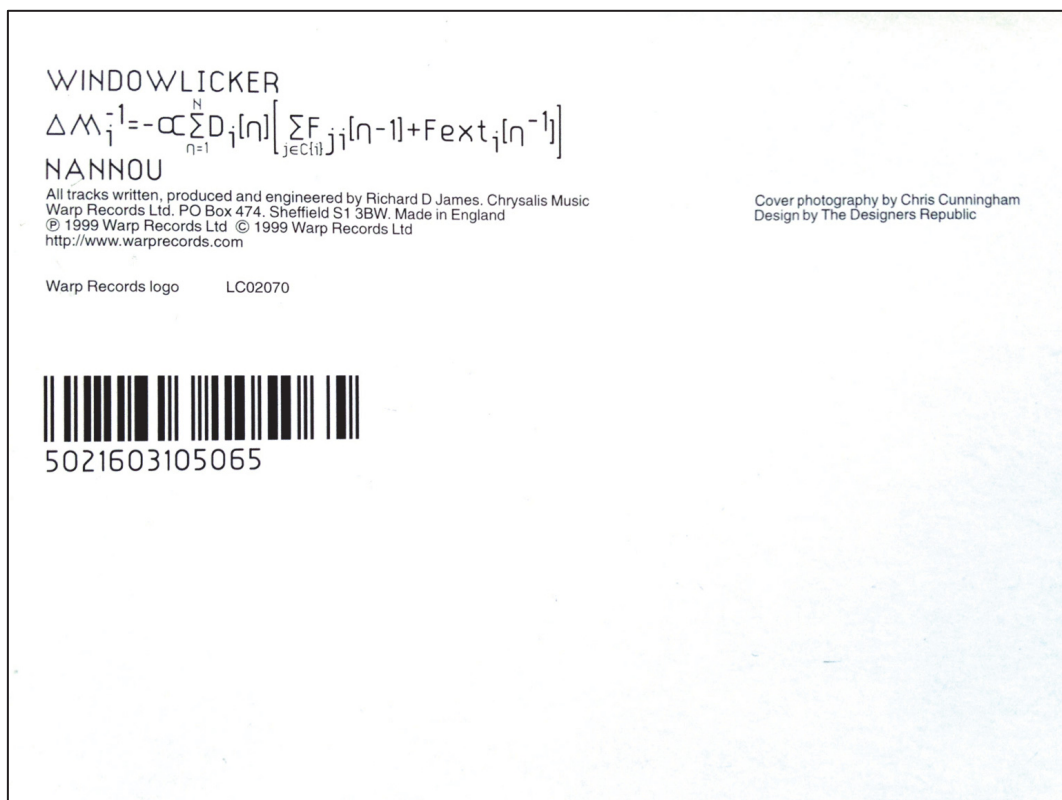
---

<sup>335</sup> vgl. z. B. Altmeyer, 2008

<sup>336</sup> vgl. z. B. Keazor/Wübbena, 2005

## 1.1 Kontext

Der Track „Windowlicker“ (6:08 min), den der britische Musiker *Richard David James* unter seinem Alias *Aphex Twin* bei der Plattenfirma *Warp Records* veröffentlichte, erschien am 22. März 1999 auf einer 12"-EP. Der Track ist nicht Bestandteil eines Albums. Auf der B-Seite der Vinyl-Schallplatte befinden sich zwei weitere Tracks mit den Titeln „Nannou“ (4:16 min) und „{Formula}“ (5:47 min). Letztgenannter Track-Titel besteht eigentlich aus einer mathematischen Formel, die auch auf dem Cover der Schallplatte abgedruckt ist, wie Abbildung 1 zeigt. Da sich der Titel aber vor allem für eine digitale Audiodatei nicht benutzen lässt, verwendet *Warp Records* im Katalog oben genannten Titel für das Tracklisting. Die CD enthält zudem den Track „Windowlicker (Original Demo)“ (2:37 min), eine rauher und unbearbeiteter klingende Version des Stückes. Zur EP erschien außerdem eine VHS-Kassette mit dem Musikvideo für den US-Markt.



1 Vinyl-Single „Windowlicker“, Ausschnitt Cover-Rückseite

Regisseur des Musikvideos „Windowlicker“ ist der Brite *Chris Cunningham*, der zuvor bereits für die *Warp*-Künstler *Autechre* („Second Bad Vilbel“) und *Squarepusher* („Come On My Selector“) Musikvideos gedreht hatte. *Cunningham* und *James* hatten schon 1997 für das Musikvideo „Come To Daddy“ zusammengearbeitet, das mehrfach ausgezeichnet wurde.<sup>337</sup> Der Erfolg dieses Musikvideos machte unter anderem *Madonna* auf *Cunningham* aufmerksam, für die er daraufhin das Musikvideo „Frozen“ drehte.<sup>338</sup>

Das Musikvideo „Windowlicker“ hatte am 11. Februar 1999 in London Premiere.<sup>339</sup> Das Veröffentlichungsjahr des Musikvideos wird von *Warp Records* selbst unterschiedlich mit 1998<sup>340</sup> und 1999<sup>341</sup> angegeben, vermutlich bezieht sich die frühere Zahl auf die Fertigstellung, die zweite auf die tatsächliche Veröffentlichung. Letztere wurde von einer groß angelegten Artwork-Kampagne durch *Warp Records* begleitet. *Cunningham* erzählt von den Postern des nur mit einem Bikini-Oberteil bekleideten, weiblichen Oberkörpers mit dem Gesicht von *Richard D. James*, die in der Öffentlichkeit plakatiert wurden.<sup>342</sup> Außerdem wurde ein Fotokalender veröffentlicht, auf dem sich die Darstellerinnen in Bikinis in klassischen Pin-Up-Posen zeigen, zum Beispiel auf einem Motorrad oder in einem Cabrio. *Cunningham* gestaltete das Plattencover, die eingelegten Poster und eine Version für das Titelbild der Zeitschrift *New Musical Express (NME)*. Nachbearbeitet wurde das Artwork<sup>343</sup> von *David Bailey*, der zu diesem Zeitpunkt für *The Designers Republic* arbeitete. Über die Arbeit am Single-Cover sagt *Bailey*:

---

<sup>337</sup> Das Musikvideo erhielt folgende Preise: MCM Grand Prix du Jury 1997, Music Week Awards (Best Video, Best Cinematography, Best Editing) 1997, D&DA Awards (Direction, Pop Promo Video With A Budget Under £ 40.000) 1998.

<sup>338</sup> *Cunningham* hatte offenbar nie die Absicht, ein großer Musikvideo-Regisseur zu werden. Über die Zusammenarbeit mit *Madonna* für „Frozen“ erzählt er: „Being asked to do the Madonna video straight after Come To Daddy had a novelty value, which was really exciting. But once I got that out of my system, what I really wanted was to carry on making videos for people like Richard or music I love, maybe with a bit more money or a bit more scope. So rather than go off and start doing videos for Elton John, with millions of pounds, I managed to do another video for Aphex with a bit of a bigger budget.“ vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>339</sup> „Windowlicker“ wurde dabei während einer Veranstaltung zweimal vor Publikum gezeigt. vgl. <http://www.mtv.com/news/512133/aphex-twin-lightens-up-with-latest-video/> (Stand: 12.12.2015)

<sup>340</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>341</sup> vgl. DVD-Cover „Warp Vision. The Videos 1989-2004“, 2004

<sup>342</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>343</sup> Abbildungen 50 und 51 zeigen Cover-Foto und Originalfoto

„Chris photoshopped the face onto the girl. I helped work up the formats for the campaign, which included some retouching of his files.“<sup>344</sup>

Auf den Fotos ist das Gesicht *James'* zu sehen, entweder als Maske oder als montiertes Foto, wie auf dem Plattencover der EP.

Über das Treatment für „Windowlicker“ sagt *Cunningham*:

„Windowlicker was me trying to make a more commerical video for Aphex ... At first I was a bit hesitant to go back to using the head-swap idea, but it seemed so different in the tone to Come To Daddy, that I thought it would be worth doing it in an LA sequel.“<sup>345</sup>

Die Wiederholung der *Aphex-Twin*-Maskerade, die *Cunningham* bereits in „Come To Daddy“ benutzte, entsprach also eigentlich nicht dem Ehrgeiz *Cunninghams*, jedes Musikvideo singulär zu gestalten. Die Masken für beide Musikvideos wurden aus Silikon und Latex<sup>346</sup> angefertigt. Hierzu erzählt *Richard D. James*:

„They cast my face, but it didn't look anything like me – it looked like I was taking a dump. So they had to sculpt it from photos instead. Quite well done, except they didn't give me any eyebrows. And they're not my teeth. All the masks are different. The black ones are really lush – they were for the Windowlicker video.“<sup>347</sup>

Als Drehort für „Windowlicker“ wurde Los Angeles in Kalifornien ausgewählt. Das Intro, in dem sich zunächst zwei Männer in einem Auto im Slang unterhalten und sich danach ein endloses Wortgefecht mit zwei am Straßenrand stehenden Frauen

---

<sup>344</sup> Bailey, E-Mail vom 14.4.2014

<sup>345</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>346</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>347</sup> Danluck, Interview Richard D. James, 2001

liefern, entwickelte sich erst während der Dreharbeiten.<sup>348</sup> Geplant war ein kurzer Einstieg mit einem Gespräch der zwei Männer, das dann mit den kraftvollen Beats des Tracks beendet werden sollte.<sup>349</sup> Da sich das Intro aber durch die Fülle des gedrehten Materials änderte, produzierte *Richard D. James* eine Remix-Passage mit Hip-Hop-Beats und Scratches. Auch für den Abspann remixte *James* den Track erneut, wie er erzählt:

„I did all the sounds and music including the scratching and end credits,  
I made the intro with scratching after I saw the footage Chris made,  
which initially didn't have any music.“<sup>350</sup>

Die Gesamtlänge des Musikvideos beträgt 10:35 min. Der eigentliche Track ist in der Zeit zwischen TC 00:04:20 und TC 00:09:28 zu hören, er wurde um 0:54 min auf die Länge von 5:08 min gekürzt. Die herausgeschnittene Passage befindet sich im Track (mp3) zwischen 3:58 und 4:52 min.

## 1.2 Anwendung

In den folgenden Kapiteln werden nun die extrahierten ästhetischen Attribute des Musikvideos und der Electronic Dance Music innerhalb der Fallstudie „Windowlicker“ angewandt. Dabei wurden jeweils zwei ästhetische Attribute der Genres gepaart und über ihre wechselseitige Beziehung zueinander sortiert. Bei der Analyse des Musikvideos wurde eine immense Vielschichtigkeit offenbar, die sich in der Überlagerung der einzelnen Attribute zeigte. So steht beispielsweise das Nicht-Narrative der Electronic Dance Music auch in einer starken wechselseitigen Beziehung mit dem Klangformierten im Musikvideo und lässt sich nicht nur mit der Pseudonarration in eine Beziehung setzen (wie in Kapitel II.2.3). Das Technologische in EDM wiederum wirkt sich im Musikvideo nicht nur auf das Fiktionale aus (wie in Kapitel II.2.4), sondern ebenfalls auch auf eine verstärkte Klangformiertheit. Ausgehend von den zuvor erarbeiteten Attributen und einer

---

<sup>348</sup> vgl. Chris Cunningham in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, 1999

<sup>349</sup> vgl. Chris Cunningham in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, 1999

<sup>350</sup> James, E-Mail vom 31.3.2014

musikwissenschaftlichen Perspektive ergaben sich jedoch gewisse Kombinationen als besonders schlüssig und geeignet, um einen ästhetischen Paradigmenwechsel im Musikvideo durch den EDM-Track in „Windowlicker“ aufzuzeigen. Für jede Paarung wurden zudem jeweils vier konkrete, szenische Beispiele extrahiert, die den Thesen als direkter Bezug zum Musikvideo bzw. als Beispiel dienen. Diese sind über die jeweils zugeordneten Abbildungen (Videostills)<sup>351</sup> und einen Timecode (TC) identifizierbar, der durch das beigefügte Medium abrufbar ist. So sollte sich „Windowlicker“ inhaltlich zunächst über das dieser Arbeit beigefügte Medium (DVD) erschließen, um die Details in der Analyse im Gesamtzusammenhang einordnen zu können.<sup>352</sup>

### 1.2.1 Sensationell, fremd

„Windowlicker“ erfüllt den ästhetischen Anspruch des Musikvideos, möglichst sensationell zu sein, über die Visualisierung des Fremden im Klang von EDM in besonderem Maße. Prima facie beruht das Sensationelle zunächst auf einem politisch greifbaren Verstoß gegen die Konventionen der Musiksender, insbesondere *MTV*. So bewegt sich *Cunningham* bereits in der Eingangsszene auf „skandalösem“ Terrain, indem er vor dem Track einen minutenlangen, mit Schmähworten befüllten Dialog stattfinden lässt. Diese Ignoranz gegenüber dem „guten Ton“ im Fernsehen brachte dem Musikvideo sowohl eine „bleeped version“<sup>353</sup> als auch eine gekürzte Fassung ein – die Originalversion darf bis heute bei *MTV* nicht im Tagesprogramm laufen. In den USA wurde das Musikvideo ganz und gar nicht gezeigt, weshalb es für den dortigen Markt auf VHS veröffentlicht wurde.<sup>354</sup> Noch 2008 wurde *MTV* zur Zahlung von 255 000 Pfund Strafe durch die britische Medienaufsichtsbehörde *Ofcom* verurteilt, weil (unter anderem) eine ungeschnittene Version von „Windowlicker“ vor 21 Uhr auf verschiedenen europäischen Kanälen ausgestrahlt

---

<sup>351</sup> Alle Videostills sind dem Musikvideo „Windowlicker“ entnommen und mit „Videostill WL“ gekennzeichnet.

<sup>352</sup> Eine DVD ist nur der Druckversion beigefügt. Das Musikvideo „Windowlicker“ ist jedoch auch über diverse Internetquellen abrufbar.

<sup>353</sup> In dieser Version ist der Dialog der Eingangsszene durch Piep-Töne zensiert. Durch die hohe Frequenz der zensierten Wörter ertönt ein permanentes Piepen, wodurch das Musikvideo erneut grotesk und überzogen wirkt. Die bleeped version ist ebenfalls auf der DVD „The Work of Director Chris Cunningham“ zu finden.

<sup>354</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003



worden war.<sup>355</sup> „Windowlicker“ schreibt sich damit in die Geschichte der Zensur im Musikvideo ein.

Interessanterweise ereignet sich der eigentliche Tabubruch in „Windowlicker“ aber nicht aufgrund einer vermeintlichen verbalen Zumutung, sondern in der Veränderung von menschlichen Körpern. Dabei spielt die sexuelle Provokation, die in den 1990er Jahren standardisierte Praxis des Genres ist, kaum eine Rolle.<sup>356</sup> Nicht die spärlich bekleideten Frauen per se sind also ominös; sie werden es erst, wenn in ihren Gesichtern Bärte wachsen und sich die männlichen Gesichtszüge *Aphex Twins*<sup>357</sup> zeigen. Das eigentlich Sensationelle vollzieht sich also in dem Moment, in dem der normative Rahmen des menschlichen Körpers gesprengt wird und in eine neue Form kippt (vgl. Abbildung 3 und 4). Der Kulturschock, den die Frauen mit dem grinsenden *Aphex-Twin*-Gesicht auslösen, wurde zwar bereits in einigen Essays diskutiert<sup>358</sup>, bisher aber vor allem innerhalb einer rein auf die Rezeption abzielenden Infragestellung von Geschlechter- und Rassen-Stereotypen. Dass dies allerdings als Nebeneffekt eines durch die Mutation menschlicher Stimmen im Track verursachten Körpersamplings bewertet werden kann, wird im Verlauf dieses Kapitels deutlich werden. Zunächst sei aber auf einen weiteren sensationellen Vorgang in „Windowlicker“ bezüglich einer typischen Genreeigenschaft des Musikvideos verwiesen, der durchaus von kultureller Tragweite ist. *Cunningham* entmaterialisiert nämlich nicht nur Geschlechteridentitäten, sondern verweigert sich auch der medialen Pflicht zur Überhöhung weiblicher Schönheit. Das ist insofern bemerkenswert, als dass Musikvideos generell zwar den Tabubruch kultivieren, dabei aber kaum die Grenze des allgemeinen Konsens von Schönheit überschreiten: Musikvideos wollen nur selten Unbehagen erzeugen. Am Ende ist für den Popstar eine positive Konnotation beabsichtigt. Das retuschierte Bild der Frau im Musikvideo zeigt gemeinhin keine Dellen an den Oberschenkeln. Alle zur Verfügung stehenden technischen Mittel werden dafür eingesetzt, den menschlichen

---

<sup>355</sup> vgl. Sweney, 2008

<sup>356</sup> Zumal der freizügige Auftritt der Frauen Bestandteil der Parodie ist (vgl. Kapitel IV.2.5).

<sup>357</sup> Für Schilderungen, die im direkten Zusammenhang mit dem Auftritt von *Richard D. James* im Musikvideo als Pop-Persona stehen, wird in der Anwendung das Pseudonym *Aphex Twin* benutzt.

<sup>358</sup> vgl. z. B. Karnik, 2004

Körper zu remodellieren und zu straffen. *Cunningham* verkehrt diese Praxis genau in das Gegenteil: Die Cellulite (ab TC 00:08:26), die er durch Super-Zeitlupe überdeutlich in den Fokus rückt und die durch den Kamerawinkel von unten noch massiver wirkt, ist nicht nur real, sondern wird durch die Verzerrung ins Monströse hyperreal. *Cunningham* erschafft in „Windowlicker“ eine Szenerie, die nicht die normativen Standards des Schönheitsideals der westlichen Kultur feiert, sondern sie genau in ihr Gegenteil eskaliert. Er verstößt damit gegen die konventionellen Regeln der popkulturellen Wertschöpfung.

Begeben wir uns in „Windowlicker“ nun auf die klangliche Ebene, eröffnet sich durch die den Track dominierenden Vocal-Samples ein Deutungsraum, in dem sich die Mutation der Frauen ganz offenkundig über eine Verfremdung jener Samples erklären lässt. Der menschliche Körper wird dabei zum Symbol der Samples, die im Track „Windowlicker“ von menschlichen Stimmen stammen und verformt wurden, wie die Körper im Musikvideo. Zu hören sind hauptsächlich vier verschiedene dieser Samples:

*Erstes Sample:* Ein tiefes, scheinbar männliches, stark verfremdetes, kurzes Stöhnen, das, ausgehend von einem 4/4-Takt, jeden zweiten Takt auf den ersten Schlag eröffnet. Es ist auch weiter zu hören, wenn das zweite Sample erklingt: die von übereinandergelegten, feminin klingenden Stimmen gesummte Hookline.

*Zweites Sample:* Im ersten Teil der Hookline, einem 32 Takte dauernden Abschnitt, summt eine feminin klingende Stimme die Töne  $c^3$ ,  $g^3$  und  $b^3/ais^3$ . Die Tonhöhe moduliert dabei minimal auf und ab, vergleichbar mit dem Klang einer Vinyl-Schallplatte, die zum Beispiel durch Verformung unregelmäßig schnell abgetastet wird. Dieses Sample begleitet sich selbst zudem in fragmentierter Form. Der zweite Teil der Hookline dauert ebenfalls 32 Takte. Von mehreren übereinandergelegten, weiblich klingenden Stimmen werden dabei die Töne  $g^3$ ,  $es^3/dis^3$  und  $b^3/ais^3$  gesummt. Die Stimmen klingen nicht exakt gleich und variieren minimal im Tempo, sodass der Eindruck entsteht, es handle sich um naturgegebene Unregelmäßigkeiten beim gemeinsamen Summen mehrerer Menschen.

*Drittes Sample:* Eine weitere Stimme summt im zweiten Teil der Hookline, jeweils in Takt 1 bis 8 und 17 bis 24 (erstes Viertel und drittes Viertel des Abschnitts) zur Melodie: „dip de dip de dip de dip de“.

*Viertes Sample:* In Minute 2:30 des Tracks pausiert der Drum-Loop und ein neuer klanglicher Abschnitt wird eingeleitet. Dieser, durch eine Zäsur im Beat angekündigte Teil stellt in EDM-Tracks häufig den Kulminationspunkt mit großem Feedback auf der Tanzfläche dar. In „Windowlicker“ ist in diesem Abschnitt zunächst eine durch die veränderte Figur des Synthesizer-Basses sehr tanzbar klingende Variation der Hookline zu hören, die durch die Variation des weiblichen Summens aus dem zweiten Sample begleitet wird. Sämtliche Voice-Samples werden danach variiert, um schlussendlich von einer massigen Synthesizer-Sequenz verschluckt zu werden.

Außerdem gibt es zwei weitere Samples im Track, die jeweils nur einmal zu hören sind. In Minute 2:00 ertönt ein weiblich klingendes Aufstöhnen zu einer Variation der gesuminten Hookline-Samples, das mit einem Hall unterlegt ist, und in Minute 2:43 ertönt der von einer femininen, mit leichtem Hall unterlegten Stimme eingesprochene Satz „J’aime faire des croquettes au chien“.

Der Klang aller Samples verweist zunächst auf die Aufnahmen realer männlicher und weiblicher Stimmen, jedoch ist keine der Stimmen technologisch unberührt. Alle Samples wurden modifiziert, allerdings – und das spielt für ihre Rezeption eine besondere Rolle – wurden sie bezüglich ihres ursprünglichen Klanges nicht unkenntlich gemacht. Vor allem das zweite Sample (die summende Frauenstimme) wurde nur leicht bearbeitet und bleibt damit akustisch an einen weiblichen Organismus gebunden. Die Laute verweisen in ihrem Ursprung damit also auf das vertraute Bild menschlicher, weiblicher Wesen, doch ihr leicht modifizierter Klang kündigt von einer eigentümlichen Andersartigkeit. Da der Klang nicht vollkommen unbekannt ist, wird er nicht abstrakt, wie das zum Beispiel bei Acid der Fall ist; vielmehr lässt er etwas Organisches als deformiert erscheinen.

*Cunningham* entwickelte die Idee für die Umsetzung des Musikvideos über drei präferierte Varianten. In allen sollte jedoch *James'* Kopf auf andere Körper montiert werden:

„By this point I was consciously trying to make each video completely different from the last. There were three more options left, I could either put his head on a woman's body and change his sex, put his head on an animal's body, or put it on an old person's body. The track sounded so sexual and feminine, I thought I'd go for the sex angle.“<sup>359</sup>

Was *Cunningham* als „sexual and feminine“ empfand, war mit großer Wahrscheinlichkeit vor allem der Klang der soeben beschriebenen Samples. So visualisierte er letztendlich genau diese mutierten Wesen, deren Stimmen im Track zu hören sind und die das Fremde symbolisieren. Das Musikvideo richtet sich dabei nicht nur in seinen auffälligsten Bildmotiven an den ästhetischen Attributen des Fremden von EDM aus, sondern ordnet auch die Bilder exakt nach den geschilderten klanglichen Ereignissen.

### ***Szene A: Sample maskulin***

*TC 00:04:21-00:04:23* Das durch den elektrischen Fensterheber heruntergelassene Fenster der weißen Stretchlimousine gibt den Blick auf das starr grinsende Antlitz von *Aphex Twin* frei. Im selben Moment beginnt der Track „Windowlicker“ mit einem tiefen, maskulin klingenden Stöhnen.

Wenn sich das Fenster der Limousine öffnet und die Maske *Aphex Twins* im Bild erscheint, erklingt erst der eigentliche Track „Windowlicker“, der als klangliche Entsprechung des dämonischen Gesichts mit dem Sample des maskulinen Stöhnens (vgl. erstes Sample) beginnt. Die Männerstimme ist nicht nur gepicht<sup>360</sup>, sondern bereits in ihrem klanglichen Ursprungsmaterial verfremdet<sup>361</sup>; möglicherweise handelt

---

<sup>359</sup> DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>360</sup> „Pitching“ bedeutet die Änderung der Tonhöhe durch Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit.

<sup>361</sup> Durch Pitching der Tonhöhe erweist sich die Stimme zu keiner Zeit unbearbeitet.

es sich um die Stimme von *James*. Auch im Bild erscheint *Aphex Twin* von Anfang an maskiert, während sich die Frauen erst später verwandeln.



2 Aphex Twin in der Stretchlimousine (Videostill WL)

Die zwei Frauen, die in der Eingangssequenz an einer Straße in der Nähe von *Downtown L. A.* stehen, sind Metaphern des weiblichen Summens. Im Abspann des Musikvideos werden sie „*hoochies*“ genannt. Dieser Slang-Begriff bezeichnet Frauen, die indezent die Nähe wohlhabender und erfolgreicher Männer suchen. Da sie mit diesen Männern auch Sex haben, bewegen sie sich grenzgängerisch zwischen Groupietum und Prostitution.

### ***Szene B: Samples feminin***

*TC 00:05:07–00:05:09* Der Track hat mit *Breakbeats* begonnen, die Gesichter der Frauen verwandeln sich nacheinander, zeitgleich mit einem scheppernden Geräusch, in pausbäckige Versionen des starr grinsenden Antlitzes von Aphex Twin. Begleitet wird die Metamorphose von einem plötzlichen, üppigen Haarwuchs, sowohl des Kopfhaares als auch in Form von Vollbärten im Gesicht.



3, 4 Verwandlung der hoochies (Videostills WL)

Sobald die beiden Frauen dem Tanz *Aphex Twins* für eine kurze Zeit zugesehen haben, verwandeln sie sich in jene Wesen, die in den feminin klingenden Samples zu vernehmen sind. Die Verwandlung ist hier gewissermaßen Symbol für den Schöpfungsprozess der Klänge, die auf geheimnisvolle Weise (denn der genaue Entstehungsprozess bleibt unklar) durch das virtuose Schaffen *James'* entstehen.

Wie in Kapitel I.2.1 erwähnt, kann sich das Sensationelle im Musikvideo auch über einen bestimmten Gebrauch der Technik konstituieren. In „Windowlicker“ überlagert sich dieser Aspekt mit der Provokation in der Maskierung. Zum Beispiel erfolgt die Verwandlung der Protagonisten an ganz bestimmten Stellen des Tracks, in denen bestimmte Geräusche im Track mit einer Weißblende im Bild kombiniert werden, wie dies auch in der hier geschilderten Szene B der Fall ist.<sup>362</sup> Der dabei entstehende Effekt lässt Bild und Ton ineinander verschmelzen. Das Musikvideo „Windowlicker“ ist neben einer Aneinanderreihung dieser audiovisuellen Ereignisse in seiner technischen Umsetzung sehr qualifiziert, sodass das Gefühl einer beunruhigenden Realität, die mit dem im Genre Musikvideo heute auch oft (aus der Not heraus) sublimierten Dilettantismus, in dieser Form nicht hätte kreiert werden können.

### ***Szene C: Hookline***

*TC 00:05:12–00:06:13 Nach dem Break setzt der Track, nun zusätzlich mit einem feminin klingenden Summen, vollständig ein. Auf der Rückbank der Limousine räkelt sich Aphex Twin mit insgesamt vier Frauen (wie später ersichtlich wird), alle haben seine Gesichtszüge. Die weiblichen, nackten Körperteile wirken durch die Perspektive von unten sehr massiv.*

Die Hookline, in der die Mischwesen summen, setzt zu der Szene auf der Rückbank der Stretchlimousine ein, in der sich *Aphex Twin* mit vier Frauen befindet. Alle Frauen haben grinsende Männergesichter, die der Physiognomie *Aphex Twins* stark ähneln, in denen sich allerdings die ursprüngliche Gesichtsform der Frauen noch erkennen lässt, gleich einer vererbten Ähnlichkeit. Auch hier repräsentieren die verwandelten Gesichter der Figuren im Bild genau die Samples, die zwar noch als Laute organischer Wesen erkennbar sind, aber deutlich sichtbar nicht unbearbeitet geblieben sind.

---

<sup>362</sup> vgl. auch Szene D





5 Aphex Twin und hoochies in der Stretchlimousine (Videostill WL)

#### **Szene D: Kulmination**

*TC 00:06:56–00:07:50* Nachdem im Track eine Zäsur den neuen Abschnitt eingeleitet hat, erscheinen die zwei verschmähten Männer im Bild. Sie wollen zu den Frauen, die mit Aphex Twin am Strand von Venice Beach tanzen. Nachdem sie mit hawaiianischen Blumenketten von zwei Frauen willkommen geheißen wurden, tanzen sie am Rand der Szene, während sie obszöne Gesten in Richtung der Gruppe machen. Sie scheinen nicht zu bemerken, dass alle Frauen Männerköpfe haben. Eine Frau, die in ihrer Nähe mit dem Rücken zu ihnen tanzt, erzeugt bei den Männern Entsetzen, als sie sich im Moment der klanglichen Kulmination umdreht und eine entstellte Grimasse sichtbar wird. Erst jetzt scheinen sie die Verwandlung zu bemerken. Ab diesem Zeitpunkt sind die zwei Männer (außer im Abspann) nicht mehr im Musikvideo zu sehen.

Auch die Mädchen in den Bikinis, in deren Mitte Aphex Twin am Strand von Venice Beach tanzt, verkörpern die Samples im Track. Die Tanzszene mit der Gruppe beginnt, als der Track die zuvor für das vierte Sample beschriebene Wendung nimmt und die Hookline in einer bassbetonten Variation erklingt. Der klangliche Kulminationspunkt wird durch die in diesem Abschnitt zu hörende, auf dem zweiten und vierten Schlag erklingende synthetische Percussion eingeleitet.



Dieses sägende, klirrend abgehackte Geräusch ertönt nun in Scratches und kündigt wie eine Art Trommelwirbel das folgende Geschehen an.



6 Giger-Maske (Videostill WL)

Mit dem Verklängen dieser Passage dreht sich eine Frau zu den Männern um und zeigt eine neue, grinsende Fratze. Diesmal ist es nicht das Gesicht *Aphex Twins*, sondern das einer alternden, entstellten Pippi Langstrumpf mit riesigen Zähnen.<sup>363</sup> Die Maske entspricht mit großer Wahrscheinlichkeit einer Zeichnung des Schweizer Künstlers *H.R. Giger*.<sup>364</sup> Die persönliche Vorliebe, die *Cunningham* für die Arbeiten *Gigers* hat, scheinen das Motiv für das Einfügen dieser Maske im Musikvideo zu sein. Wie die *Chemical Brothers* im Track „Star Guitar“ mit Samples arbeiten<sup>365</sup>, verfährt auch *Cunningham* in „Windowlicker“ gemäß einem gestalterischen Prinzip, in dem Verweise als solche in den kleinen Referenzzirkeln der neuen

---

<sup>363</sup> im Folgenden „Giger-Maske“

<sup>364</sup> Die Maske weist eine auffällige Ähnlichkeit mit einer Zeichnung *H.R. Gigers* auf, die der Künstler mit „\$\$\$ The Windowlickers The Aphextwins“ unterschrieb. *Cunningham* gibt an, *Giger* seit seiner Kindheit zu verehren (vgl. Künzler, 2005). Außerdem arbeitete *Cunningham* an dem Film „Alien 3“ mit, in dem die Kreaturen nach *Gigers* Entwürfen designt wurden. Da der Track „Windowlicker“ nicht nach der Zeichnung benannt wurde und *James* die Zeichnung nicht kennt (vgl. James, E-Mail vom 31.3.2014), die Echtheit der Zeichnung aber bestätigt wurde (vgl. Sottas, E-Mail vom 15.4.2014), ist es wahrscheinlich, dass *Giger* diese für das Musikvideo anfertigte.

<sup>365</sup> vgl. Kapitel II.1.2

Popkultur verstanden werden können oder auch nicht. Die Giger-Maske erweist sich aus dieser Sicht ebenfalls als Sample im Sinne eines nicht-narrativen Dekors.

Nach diesem Bildmotiv eskaliert das Geschehen im Musikvideo in schnell geschnittenen Bildern genauso wie der Track in Cuts und Breaks. Hier setzt sich nun deutlicher als zuvor – auch im rhythmischen Gefüge des Tracks – eine Fremdheit fort, allerdings weitaus kompromissloser, als in der von *Butler* für den Techno-Track beschriebenen, üblichen Form. *Butler* verweist auf eine metrische Dissonanz der einzelnen Tonspuren innerhalb des Tracks.<sup>366</sup> Diese verlaufen jeweils für sich genommen aber gleichförmig im Takt. Die Drums in „Windowlicker“ brechen dagegen immer wieder arrhythmisch aus. Dementsprechend reagieren auch die Bilder, wie das folgende Kapitel genauer erklären wird.

### 1.2.2 Klangformiert, funktional

Für das Genre Musikvideo konnte bereits bezüglich des Popsongs das ästhetische Attribut einer Klangformiertheit der Bilder festgestellt werden, das sich vor allem in ihrer Anordnung zeigt. Dabei spielt jedoch der taktgenaue Schnitt eine untergeordnete Rolle und so weisen auch die bei *Mirjam Schlemmer-James* untersuchten Musikvideos durchgehend Schnittvariationen auf, in denen vor, auf und nach den Taktschlägen Schnitte erfolgen.<sup>367</sup> Trotzdem wird aber ein Musikvideo im Schnitt strukturiert. Auch *Cunningham* erklärt den Schnitt als den alles bestimmenden Teil des Arbeitsprozesses, der Tempo und Gangart des Musikvideos bestimmt.<sup>368</sup> Wie aber der Schnitt am Ende die audiovisuelle Komposition bestimmt, kann ganz unterschiedlich sein.

Eine Klangformiertheit bezieht sich also vorrangig auf das System der Anordnung und Gruppierung der Bilder im Musikvideo bezüglich der Musik. Es entstehen damit sowohl repetitive Momente in der Wiederholung der Bildmotive zu

---

<sup>366</sup> vgl. Kapitel II.1.8 und II.2.5

<sup>367</sup> vgl. Schlemmer-James, 2006, S. 81 ff.

<sup>368</sup> vgl. Chris Cunningham in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, 1999

bestimmten Klangmotiven sowie irrationale Momente in den Brüchen einer Kausalkette, wie sie sich für mediale Erzählformate über den Film entwickelt hat. Diese Brüche im Musikvideo lassen sich also nur über die Ästhetik des Klangformierten herleiten und begründen. Wie *Carol Vernallis* feststellte,<sup>369</sup> lassen sich aber nicht nur in der Reihenfolge der Bilder, sondern auch *in* den einzelnen Bildmotiven selbst Verläufe erkennen, die als Reaktion auf den Klang zu bewerten sind. So können bei genauerer Betrachtung einzelner Klang-Bild-Zusammenhänge auch Passagen identifiziert werden, die audiovisuelle Erfahrungen umsetzen, die sich über die Wahrnehmung physikalischer Prozesse im Alltag herausgebildet haben. Das kann soweit führen, dass Bilder im Musikvideo, vergleicht man sie mit dem entsprechenden Schallbild des Klanges, einen entsprechend formierten Inhalt oder Verlauf haben. Besonders offenkundig zeigt sich dieses klangliche Abbild im herkömmlichen Musikvideo in der Choreografie des Tanzes, in welcher der menschliche Körper über seine Bewegungen zum Beispiel die Höhen und Tiefen der Musik abbildet. In „Windowlicker“ verbinden sich die unterschiedlichen Visualisierungsstrategien des herkömmlichen Musikvideos und des EDM-Videos, was im Folgenden aufgeschlüsselt werden soll.

„Windowlicker“ lässt sich in drei Abschnitte unterteilen, die jeweils drei Schauplätze und auch drei unterschiedliche musikalische Abschnitte des Tracks repräsentieren.<sup>370</sup>

#### *Erster Abschnitt:*

Den ersten Abschnitt (TC 00:00:00–00:05:11) füllt die Straßenszene, in der die zwei Männer im Cabrio auf die Frauen am Straßenrand treffen, sowie die Ankunft von *Aphex Twin* in der Stretchlimousine und sein anschließender Solo-Tanz.

#### *Zweiter Abschnitt:*

Der sich anschließende zweite Abschnitt (TC 00:05:12–00:06:58) zeigt mehrere Frauen mit *Aphex Twin* im Innenraum der Stretchlimousine, während der Fahrt.

---

<sup>369</sup> vgl. Kapitel I.1.4

<sup>370</sup> Der Abspann (TC 00:09:31–00:10:35) wird hier ausgespart.

Zwischendurch sehen wir die beiden Männer in dem kleinen Cabrio wie sie der Limousine folgen.

*Dritter Abschnitt:*

Der dritte Abschnitt (TC 00:06:59–00:09:30) zeigt die Tanzszene in *Venice Beach*, dem Ort, an dem sich alle Protagonisten eingefunden haben. Hier erreicht das Spektakel analog zum Track im formierten Tanz, mit dem Erscheinen der Giger-Maske und dem Verspritzen des Champagners seinen Höhepunkt.

Innerhalb dieser drei Teile des Musikvideos erleben wir jeweils eine rhythmisierte Wiederholung unterschiedlicher Perspektiven auf das Geschehen, wie sie typisch für das Genre des Musikvideos sind. In ihnen zeigen sich auch die ebenfalls typischen repetitiven Passagen, wie sie von *Vernallis* beschrieben wurden. Diese Passagen sind jedoch bezüglich der konventionellen Standards im Musikvideo in „Windowlicker“ von einer besonderen Kleinteiligkeit gekennzeichnet, die sich auf musikalische Charakteristika des EDM-Tracks zurückführen lassen. So dauern Bilder zwischen den Schnitten zum Teil nur Bruchteile von Sekunden, denn sie entsprechen den im Vergleich zum Popsong deutlich kürzeren musikalischen Segmenten des EDM-Tracks.<sup>371</sup> Hier zeigt sich innerhalb einer verstärkten Klangformiertheit, die das EDM-Video kennzeichnet (weil es ohne den Song und seine Lyrics auskommen muss), eine intensivierte, über den Schnitt erzeugte Reaktion auf die Dauer einzelner Loop-Perioden.

Für EDM konnte eine ganz spezifische Funktionalität herausgearbeitet werden, die sich im Aufbau des Tracks sowie in dessen ursprünglicher Visualisierungsform, den Club Visuals zeigt. Da Lyrics deswegen im Track keine Relevanz haben und somit auch im EDM-Video der lippensynchrone Vortrag eines Interpreten und seine Körpersprache irrelevant sind, wird die Ereignisdichte jener von *Vernallis* geschilderten Momente größer, in denen sich der Klang im Musikvideo als strukturierendes Phänomen abbildet. Gewissermaßen abstrahieren sich dabei die

---

<sup>371</sup> vgl. Kapitel II.2.1

Bilder, auch wenn sie in der gegenständlichen Welt stattfinden. Dies wird durch die Tatsache verstärkt, dass der Klang im EDM-Video kaum noch zu seiner eigentlichen Quelle in Bezug gesetzt werden kann (da sich diese im Verborgenen elektronischer Schaltkreise befindet),<sup>372</sup> sodass er in unterschiedlichste Bilder umgedeutet und transformiert werden kann. In „Windowlicker“ sehen wir daher auch keine Geräte, sondern eine Präsentation des Musikers *Aphex Twin*, der sowohl als Schöpfer (der Verwandler), aber gleichzeitig auch als der Klang (der selbst Verwandelte) auftritt. Hier verquickt sich der klassische Auftritt des Künstlers im Musikvideo mit der abstrahierten Darstellung des Klanges im EDM-Video.

Auch der Tanz (als Zweck der Funktion) formiert sich im EDM-Video stärker nach dem Klang und erfährt zeitgleich eine Abstraktion gemäß der anorganischen Aura der Musik. So fliegt zum Beispiel der tanzende Christopher Walken in *Fat Boy Slims* „Weapon Of Choice“ plötzlich durch das Foyer des Hotels, oder die Tanzformation in *Daft Punks* „Around The World“ tippelt ohne jedwede Grazie den Synthesizer-Tönen hinterher, als würde der Klang durch die Unterbrechung der Bewegung jäh aufhören. In „Windowlicker“ sind auch in der Darstellung des Tanzes wieder unterschiedliche Ansätze miteinander verwoben. Die formale Komponente zeigt sich klassisch im Solotanz des Musikers und in der synchronen Tanzperformance in der Gruppe. Allerdings reagieren die Körper der Tanzenden auf jedes klangliche Detail, sei es durch entsprechende Bewegungen oder suggeriert durch Kameraführung und Schnitt. Zudem verfremden eingestreute Störbilder sowie die bereits im Vorfeld bewusst überzeichnet konzipierte Choreografie den Tanz.

An dieser Stelle sei auf den sogenannten „Mickey Mousing“-Effekt verwiesen, den einige Autoren, wie auch *Henry Keazor* und *Thorsten Wübbena*,<sup>373</sup> bei der Betrachtung von Musikvideos erwähnen. Der aus dem Genre des Cartoons entlehnte Begriff verweist auf die Betonung einer Handlung im Bild durch den Klang, „bei dem zum Beispiel das Herunterlaufen einer Treppe durch eine absteigende Tonfolge in der Musik unterlegt wird; übertriebene Geräusche können eine simple

---

<sup>372</sup> Für einen Song repräsentieren Sänger und Musiker mit Instrumenten die Klangquelle im Musikvideo.

<sup>373</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2006, S. 56

Aktion ins Absurde steigern oder aber schwächen“<sup>374</sup>. Eines der Beispiele, das die Autoren für die Übertreibung einer Situation durch den Klang nennen, ist eine Szene aus „Windowlicker“, in der *Aphex Twin* und die Frauen im Innenraum der Stretchlimousine mit Champagnergläsern anstoßen.<sup>375</sup> Das in diesem Moment ertönende Scheppern (TC 00:05:26) übersteigert das eigentliche Geräusch – also das Klirren der Gläser, das dabei entsteht. Im Musikvideo ergibt sich dieser Effekt allerdings im Produktionsprozess durch das Hinzufügen von Bildern zum Klang und nicht vom Klang zu Bildern, wie es beim Cartoon der Fall ist. Obwohl dieses Phänomen hier keine große Rolle spielen soll, verweist seine Erwähnung auf Klang-Bild-Relationen, die eine mediale Tradition haben – auch im Musikvideo, unabhängig ob es zu einem Popsong oder zu einem Track entsteht.

Autoren, die sich mit den Musikvideos *Cunninghams* beschäftigen, stellen durchgehend eine ganz besonders starke Synchronizität der Bilder und des Klanges fest, ohne jedoch eine Ursache dafür finden zu wollen. „Windowlicker“ wird im Zusammenhang mit dieser Beobachtung innerhalb *Cunninghams* Œuvre jedoch nicht an erster Stelle genannt, da in diesem Musikvideo eher die kulturelle Wucht der gesampelten Körper das Interesse der Autoren weckt.<sup>376</sup> Auch das selbstreferenzielle Moment in „Windowlicker“ wird stark wahrgenommen. *Keazor* und *Wübbena* zum Beispiel setzen sich mit diesem Musikvideo fast ausschließlich im Kontext der Parodie auseinander.<sup>377</sup> Häufiger wird diese Direktheit der Klang-Bild-Relation in *Cunninghams* Œuvre für „Come On My Selector“ besprochen<sup>378</sup>, einem Musikvideo im Stil eines Kurzfilms, in dem *Cunningham* den Track von *Squarepusher* zum Soundtrack macht und damit den Fokus der Rezeption stark auf das Synchrone von Klang und Bild lenkt. Auch „Second Bad Vilbel“, *Cunninghams* erstes Musikvideo überhaupt, in dem er für *Autechre* eine rein auf den Klang reagierende, alienartige Konstruktion schuf, wird in diesem Kontext rezipiert.<sup>379</sup>

---

<sup>374</sup> ebd.

<sup>375</sup> ebd., S. 456

<sup>376</sup> vgl. Keutzer, 2001, S. 156–165; Meier, 2004; Karnik, 2004

<sup>377</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2005, S. 446–448

<sup>378</sup> vgl. Keutzer, 2001, S. 156–165; Heiser, 2004

<sup>379</sup> ebd., S. 156–165; Meier, 2004; Karnik, 2004

„Windowlicker“ scheint also aufgrund seiner Vielschichtigkeit und den sich damit bietenden Betrachtungsmöglichkeiten weitaus weniger durch seine Klang-Bild-Relation aufzufallen, als andere Musikvideos *Cunninghams*, obwohl es sich ganz offensichtlich in gleicher Weise verhält und die Bilder sich durch das gesamte Musikvideo hinweg in einer Weise zum Klang verhalten, wie es bereits für die Club Visuals (deren Aufgabe es nicht ist, eine Pop-Persona darzustellen) festgestellt werden konnte. Die herkömmliche Klangformiertheit des Musikvideos wird also in „Windowlicker“ mit dem ästhetischen Ansatz der Visualisierung der Electronic Dance Music aus dem Club weiterentwickelt. Diese Ästhetik, die aus der Funktion von EDM im Club heraus erwächst, verstärkt in „Windowlicker“, auch wenn hier eine Pop-Persona dargestellt wird, deutlich den Klangfokus und damit die Klangformiertheit im Vergleich zum Musikvideo, dem ein Popsong zugrunde liegt.<sup>380</sup>

***Szene A: Grafische Figur des Bremsweges der Stretchlimousine***

*TC 00:03:51–00:04:16 Die Männer im offenen Cabrio hören nicht auf, sich zu streiten. Plötzlich prallt auf das Heck des kleinen Wagens eine weiße Stretchlimousine. Das Ereignis wird von einem synthetisch scheppernden Geräusch begleitet. Das Geräusch reduziert sich sodann auf ein metallisches Dröhnen, das die Durchfahrt des überlang animierten Wagens begleitet und sich zum Ende, wenn der Wagen zum Stehen kommt, in der Tonhöhe absenkt.*

Gemäß den sich nach dem Klang ausrichtenden Verläufen in einzelnen Bildmotiven, die *Carol Vernallis* für das Musikvideo feststellte, ist in „Windowlicker“ ein starker Bezug der Bilder zum Figürlichen des Schalls erkennbar.

---

<sup>380</sup> Auch wenn *Cunningham* präzise auf die klanglichen Abläufe im Track eingeht, kann er das ästhetische Attribut des Modularen, das für den Track besprochen wurde, nicht im Musikvideo abbilden. Dem Track lagert er stattdessen im Musikvideo die Straßenszene vor und beschließt es mit einem ausführlichen Abspann. Trotzdem wird der Ton sowohl in der Anfangsszene wie auch im Abspann ein- bzw. ausgeblendet. So manifestiert sich zwar doch das Unvollständige, Ausschnittshafte in der Tonspur, jedoch eher bezüglich einer Ästhetik des Kinofilms, denn des Tracks.





7 Aufprall der Stretchlimousine auf das Cabrio (Videostill WL)



8, 9 Gedehte Stretchlimousine (Videostill WL) und Waveform



Ein besonders prägnantes Ereignis beschreibt Szene A bereits in dem Teil, in dem der eigentliche Track noch gar nicht begonnen hat und die Vertonung parallel zu den Bildern entstand.<sup>381</sup>



10 Heck der bremsenden Stretchlimousine (Videostill WL)

Hier abstrahiert sich die bremsende Stretchlimousine zu einer konvergenten Figur des Abschnitts im Wellenspektrum, wie in den Takten 117 bis 128 in Abbildung 9 zu sehen ist. Nach dem Aufprall schiebt sich die Limousine waagerecht zwanzig Sekunden von links nach rechts durch das Bild. Der mittlere, „gestreckte“ Teil des Automobils wird dabei weiter und um ein Vielfaches gedehnt, die Fenster geloopt, wobei für die Dauer der Durchfahrt kein einziger Schnitt erfolgt. Das zu vernehmende Geräusch erzählt dabei in keiner Weise von einer Stretchlimousine, deren Motor gedrosselt wird bzw. die gerade bremsst. Zu hören ist vielmehr ein vollkommen verfremdetes und verzerrtes Dröhnen, dass buchstäblich in der Verzerrung des Bildes erscheint. Auch hier erfährt also das Bild eine Verfremdung, die der fremden Ästhetik des Klanges und des sich ankündigenden Tracks entspricht. Das, was hier die Wellenform repräsentiert, ist der gleichbleibende

---

<sup>381</sup> Die Sequenz wird in der Analyse als gleichberechtigter Abschnitt des Musikvideos „Windowlicker“ behandelt, da die Herangehensweise *Cunninghams* der im gesamten Musikvideo entspricht – auch wenn dieser Abschnit nachvertont wurde und der Track hier eine untergeordnete Rolle spielt.

waagerechte Verlauf im Bild, in dem die Länge des Wagens analog zum Bremsweg ist. Dieser Abschnitt wird von jenem Klang in gleichbleibender Höhe begleitet, der im Bild der Welle ebenfalls einer waagerechten Figur entspricht, also einem relativ gleichförmigen Klang.

Wenn die Limousine zum Stehen kommt, erklingt ein hohes Quietschen, das mit dem Ende der Limousine verstummt. In den abwärts verlaufenden Tönen wird ein Verweis auf den Plattenteller hörbar, auf dem eine Vinylschallplatte durch das Betätigen des Off-Knopfes verlangsamt zum Stehen kommt. Im Bild sehen wir dazu den langsam zum Stehen kommenden Wagen, dessen Heck den Verlauf im Klangspektrum nachzeichnet, wie es in den Takten 127 und 128 in Abbildung 9 zu sehen ist. In dieser Szene ist die Klangformiertheit der Bilder maximal.

***Szene B: Grafische Figur der Fahrt des Cabrios***

*TC 00:06:52–00:06:55 Das Auto der beiden Männer verschwindet in einer Senke der Straße, dabei ist ein Dreiklang abwärts zu hören.*

Auch das kleine Cabrio vollzieht eine Bewegung, die dem Klang entspricht. Analog zum abwärts verlaufenden Dreiklang, der verfremdet ertönt (als würde sich ein Objekt entfernen, dessen Schallwellen sodann von einem Hindernis gedämpft werden), verschwindet das Auto mit den zwei Männern hinter einer Senke und vollzieht damit zeitgleich den Verlauf des Klangspektrums im Track nach, wie es in den Takten 206 bis 208 in Abbildung 12 zu sehen ist. Der Track verdichtet also das Klangformierte im Musikvideo, weil es im Track keine anderen Aussagen mehr als die klangliche Aussage selbst gibt. Eine Narration im herkömmlichen Sinne ist damit ausgeschlossen. Für „Windowlicker“ zeigen diese Beispiele, wie sich die besonders präzise abgestimmte Klang-Bild-Relation bis in den Bereich des Wellenspektrums hinein fortsetzt. Aber nicht nur der Bildinhalt gestaltet sich choreografisch entsprechend dem Track, auch die Kombination aus Schnitt und spezifisch gestalteten Effekten ist rein klangformiert.



11, 12 Fahrtverlauf des Cabrios (Videostill WL) und Waveform

### ***Szene C: Solotanz Aphex Twin***

*TC 00:04:41–00:05:11 Aphex Twin entsteigt dem Wagen und beginnt eine Solo-Choreografie zu tanzen. Die arrhythmische Passage, die vor allem durch ausbrechende Beats gekennzeichnet ist, wird von Störbildern unterbrochen.*

Der Tanz als klassisches Element des Musikvideos verweist auf eine Funktion, die hier bereits für den Track in ganz besonderer Weise festgestellt werden konnte, die jedoch auch Teil der Funktion eines Popsongs sein kann. Da auch das konventionelle Musikvideo – also das originäre, einem Popsong zugehörige – oft mit Tanzszenen durchsetzt ist, kann diese Szene zunächst formal als parodistischer Verweis auf ein stereotypes Bild innerhalb des Genres verstanden werden, auf das in Kapitel IV.1.2.4 näher eingegangen wird. Trotzdem weist die Art der Darstellung des Tanzes, wie sie hier zu einem sehr rhythmusbetonten Abschnitt des Tracks zu sehen ist, eindeutige Parallelen zum Verhalten von Club Visuals auf. Die Beats, die eingestreuten, geräuschartigen Klänge und das Fragment eines feminin klingenden Samples dieser Passage werden jeweils direkt mit einzelnen Bildern gekoppelt, die

als Ausschnitte eines Ganzen die tanzende Figur *Aphex Twins* darstellen. Hier zeigt sich die gesteigerte Klangfomiertheit also ebenfalls deutlich. Noch offensichtlicher wird dies in der folgenden Beobachtung.



13 Close-up Tanz Aphex Twin (Videostill WL)

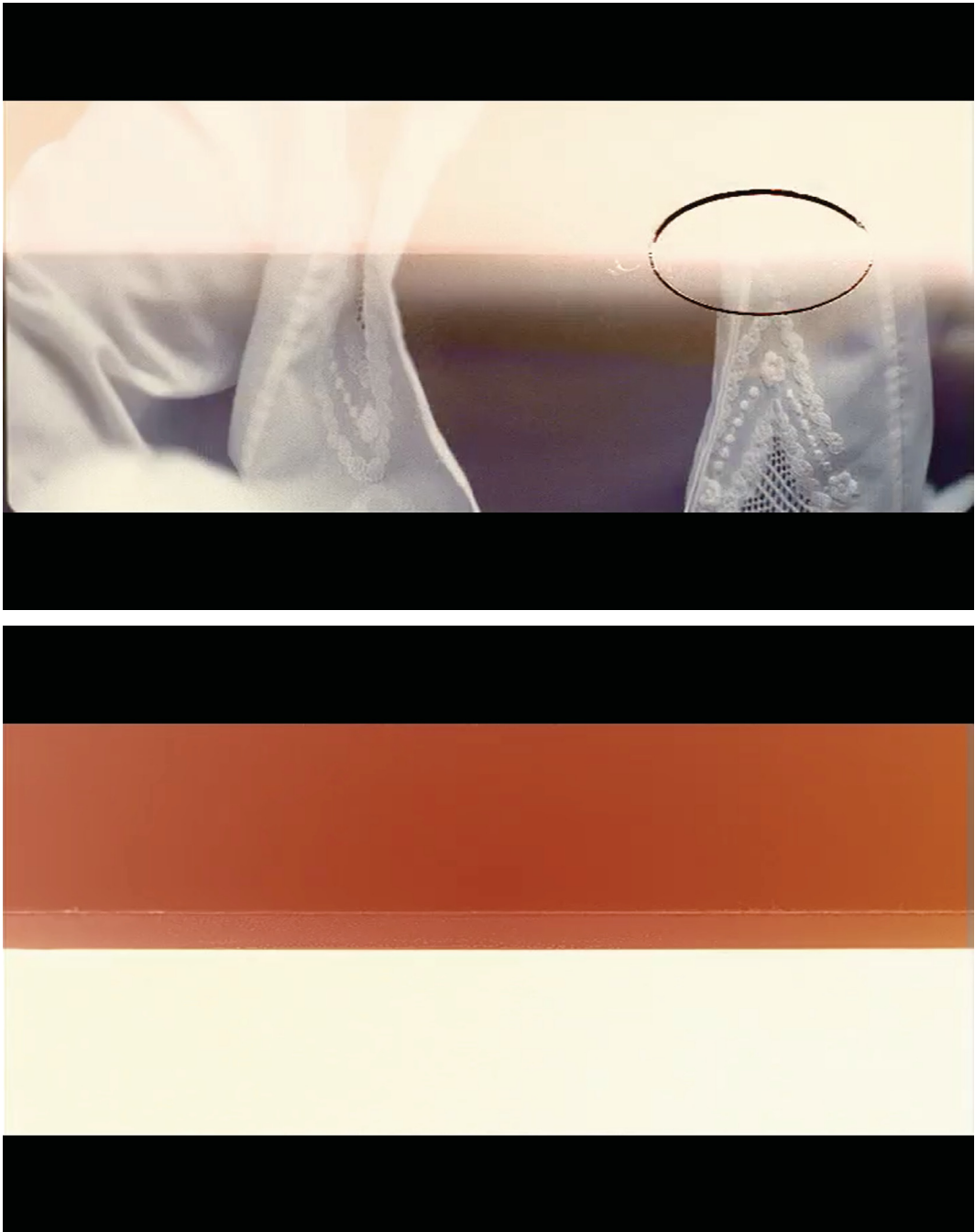
Neben der tanzenden Figur, die sich in ihren Bewegungen auf die vielen unterschiedlichen Klänge bezieht, gibt es zusätzlich eingefügte Bilder, die sich ganz bestimmten Klängen widmen. Die in Szene C zu hörenden Zäsuren im Rhythmus des Tracks, die durch plötzlich, mit schneller Geschwindigkeit, ausbrechende Beats oder das kurze, arrhythmische Erklängen neuer Töne gekennzeichnet sind, ästhetisieren das Verhalten von Klängen bei einer technischen Störung. In diesen Klangmomenten streut *Cunningham* für den Bruchteil einer Sekunde entsprechende „Störbilder“ ein, die er über die Schnitte legt. Diese Störbilder sind also das Äquivalent zu den Störgeräuschen, durch die dieser Teil des Tracks gekennzeichnet ist. Ihr abstrakter Charakter verweist mit aller Deutlichkeit auf eine reine, nicht-narrative Reaktion auf den Klang, wie wir sie bei den Club Visuals beobachten können.

Abbildung 14 zeigt das Störbild, das bei TC 00:04:45 und TC 00:04:50 zu sehen ist.<sup>382</sup> Es handelt sich dabei um die Aufnahme des Oberkörpers *Aphex Twins*, der im Innenraum der Stretchlimousine sitzt. In der ersten Sequenz erscheint das Bild zu einem Beat, dessen Geschwindigkeit kurzzeitig erhöht wird (*time stretching*)<sup>383</sup>, in der zweiten Sequenz begleitet es einen der kurzen rhythmischen Synthesizer-Klänge, die sich als Unterbrechungen in die Percussions dieses Track-Abschnittes mischen. An anderer Stelle, bei TC 00:05:03, sind weitere abstrakte Störbilder eingefügt, ein Beispiel ist auf Abbildung 15 zu sehen. Diese Farbtafeln reagieren auf einen Mikroeffekt im Hall eines Beats, der sich in der Lautstärke leicht abschwächt. Die kaum wahrnehmbare Unterbrechung im Klang wird mit den Bildern, die kaum sichtbar in diesem Moment die gegenständlichen Bilder überlagern, paraphrasiert. Wie auch die Abbildungen 36 bis 49 im Anhang zeigen, handelt es sich bei den Störbildern offenbar um ebenfalls aufgenommenes Bildmaterial, das seine technisch vorgesehene Absicht nicht erfüllen kann und damit als unbeabsichtigt generiertes Material (ästhetisch gesehen auch entsprechend dem „Unfall“ in Kapitel II.1.5) gestalterisch zum Einsatz kommt. Weiter gedacht entsprechen diese Bilder bis in die letzte Konsequenz damit einer Störung, die sich ausgehend vom Klang in der Anordnung des Bildes und in seiner tatsächlichen Entstehungsgeschichte fortsetzt.

---

<sup>382</sup> Bei regulärer Geschwindigkeit sind die Störbilder inhaltlich kaum erkennbar.

<sup>383</sup> Dieser audiotekhnische Begriff bezeichnet das Verändern der Geschwindigkeit von Klängen, ohne dass dabei die Tonhöhe, wie beim „pitch shifting“ beeinflusst wird.



14, 15 Störbilder (Videostills WL)

***Szene D: Tanz der hoochies mit Aphex Twin***

*TC 00:06:59–00:07:50 Aphex Twin und die hoochies tanzen unter Palmen am Strand von Venice Beach. Mit Beginn dieser Szene beginnt auch im Track ein neuer Abschnitt, der von einer halligen, bassigen Variation der Hookline getragen wird.*



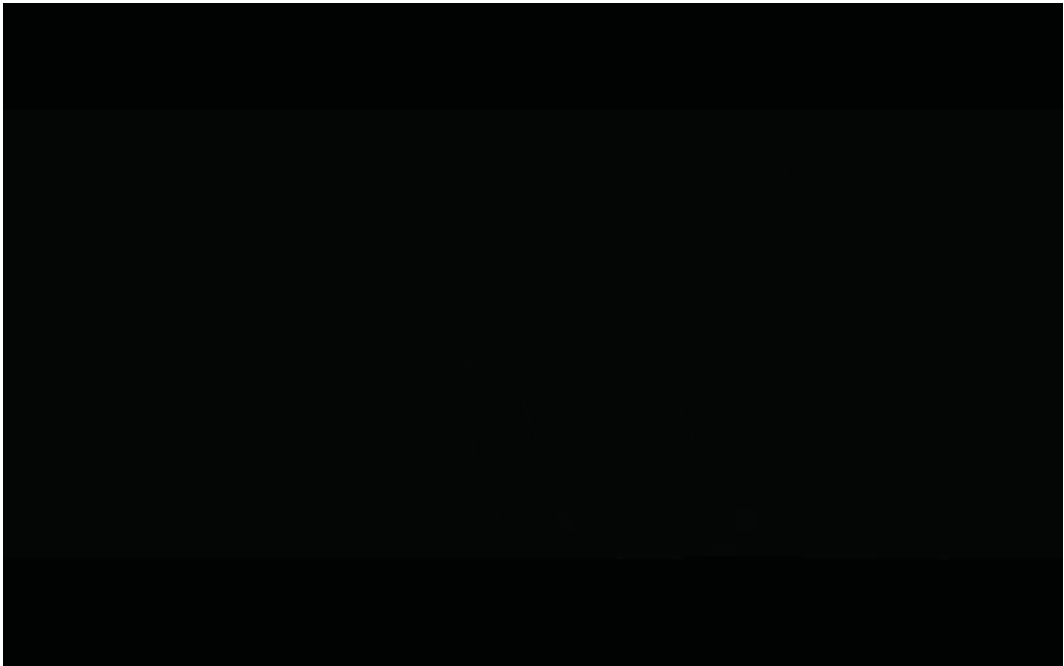


16 Totale Tanz Aphex Twin und hoochies (Videostill WL)

Szene D repräsentiert die typische Zäsur des EDM-Tracks, die eine besonders bassbetonte und tanzbare Stelle einleitet. Die zweite Tanzszene im Musikvideo reagiert mit dem Bildinhalt somit eindeutiger auf das Funktionale des Tracks. Adäquat zum Klang häufen sich in diesem Teil des Musikvideos die visuellen Ereignisse. Zum einen werden die komplexen Klänge des Tracks genauestens in den Bewegungen der Tanzenden visualisiert. Ein Klaps auf den Hintern einer Tänzerin ist zum Beispiel in dem Moment zu sehen, in dem ein solitärer Beat mit einem weiteren Klang angereichert wird (TC 00:07:13) und zu der darauf folgenden synthetischen Percussion eine Backpfeife im Bild zu sehen ist (TC 00:07:14). Auch hier sind weitere Störbilder eingefügt, die sich auf die ausbrechenden Beats im Track beziehen. Die Abbildungen 17 und 18 zeigen Motive, die innerhalb einer Sekunde neben weiteren Motiven zu sehen sind (TC 00:07:12), wobei Abbildung 18 auch als einfache Schwarzblende<sup>384</sup> bezeichnet werden könnte.

---

<sup>384</sup> Als „Schwarzblende“ oder „Weißblende“ bezeichnet man in der Schnitttechnik eine Überlagerung eines Schnittes mit einem monochrom schwarzen oder weißen Bild.



17, 18 Störbilder (Videostills WL)

Mit der Giger-Maske (Abbildung 6) wird die Kulmination des Tracks eingeleitet, die in einem verzerrten, massiven Synthesizer-Klang und dem Erguss aus der Champagnerflasche auf die *hoochies* im Bild gipfelt.



### 1.2.3 Pseudonarrativ, nicht-narrativ

Wenn im konventionellen Musikvideo ein pseudonarrativer Rahmen entwickelt wird, dann dient dies der Einbettung der Performance der Pop-Persona in ein assoziatives Feld, das zumeist um die Lyrics herum entsteht. In welcher Weise die Pseudonarration inszeniert wird, kann dabei von bestimmten kulturellen Strömungen, Moden oder gesellschaftlichen Ereignissen abhängen. Entsprechend dem nicht-narrativen Track wird die Pseudonarration im EDM-Video in der Regel von nicht-narrativen, visuellen Adäquaten abgelöst, die ihren Ursprung in den Pattern und Ornamenten der Club Visuals haben – und damit grundsätzlich erst einmal auch Fragmente einer herkömmlichen Erzählung ausschließen. Da aber ein EDM-Video, das sich nur aus choreografischen Mustern konstituiert, ein Hybrid zwischen Club Visuals und Musikvideo bleibt und damit einen eingeschränkten Gebrauchswert als massenmediales Format hat, haben sich neue Strategien der Bebilderung des Tracks im Rahmen des Musikvideos entwickelt.<sup>385</sup> Diese können im Ergebnis dazu führen, dass ein EDM-Video pseudonarrativ wird – oder sogar narrativ, nämlich dann, wenn der Track zum Soundtrack wird. Das assoziative Feld, aus dem eine Pseudonarration bzw. eine Narration im EDM-Video hervorgehen kann, beruht allerdings nicht auf Lyrics, sondern auf rein klanglichen Parametern.

Auch in „Windowlicker“ finden wir eine Pseudonarration, bei der sich das erzählerische Fragment über die musikalische Figur des Tracks konstituiert. Mit der Präsentation der Pop-Persona *Aphex Twin* und dem Auftritt der *hoochies* wird in „Windowlicker“ jedoch ebenso wenig auf den klassischen Auftritt des Interpreten und seine Inszenierung im Musikvideo des Popsongs verzichtet. Wie sich die Bilder in „Windowlicker“ einerseits durchgehend gemäß einem EDM-Video entsprechend dem nicht-narrativen Track verhalten – sich also vollständig am Klang ausrichten –, gleichzeitig aber eine Pseudonarration aufbauen sowie den Auftritt der Pop-Persona integrieren, soll im Folgenden über drei Ebenen der Klang-Bild-Relation nachgewiesen werden.

---

<sup>385</sup> vgl. Kapitel II.2.3

Die dieser Annäherung zugrunde liegende Methode, die in unterschiedlichen Varianten vor allem in der Semiotik<sup>386</sup>, aber auch in der Kunstgeschichte<sup>387</sup> und Filmwissenschaft<sup>388</sup> verwendet wird, soll hier die Analyse der Pseudonarration in der Fallstudie systematisieren.<sup>389</sup> Dabei bezieht sich die erste Ebene (Syntaktik) auf die syntaktischen Eigenschaften der Bilder, die sich in ihrer Komposition und in ihrem Tempo reagibel nach dem Klang ausrichten. Die zweite Ebene (Semantik) verweist auf den figürlichen Bildinhalt und seine semantische Bedeutung, die sich auf den Track in seiner klanglichen Fremdheit bezieht. Die dritte Ebene (Pragmatik) interpretiert und erläutert den Erzählstrang, der von übernatürlichen Ereignissen geprägt ist. Konkret bezeichnet die erste Ebene in „Windowlicker“ die grafischen Verläufe im Bild, die sich vor allem nach der Tonhöhe richten, sowie deren zeitliche Abläufe, wogegen sich der Klangbezug der zweiten Ebene zum Beispiel im Körper-Sampling der Akteure adäquat zu den Samples, wie in Kapitel IV.1.2.1 erläutert, zeigt. Die dritte Ebene verarbeitet das Klangliche in einer, wenn auch rudimentären, Storyline. Die Pseudonarration in „Windowlicker“ beinhaltet damit entsprechend der posthumanen musikalischen Figur des Tracks das Erlebnis zweier Männer, die auf der Suche nach weiblicher Gesellschaft zunächst selbige verweigert bekommen, um sodann von einer paranormalen Gestalt vollkommen lächerlich gemacht zu werden, und um schlussendlich durch diese sämtlicher Objekte der Begierde durch cross-sexuelle Verwandlung vollkommen beraubt zu werden. Die im Folgenden aufgeführten Handlungsstationen repräsentieren das Pseudonarrative in „Windowlicker“, das über die genannten drei Ebenen hergeleitet wird. Sie sind nach ihrer Wichtigkeit für die Zusammenfassung des erzählerischen Ablaufs ausgewählt. Die Szenen A und B schildern Teile der Eingangssequenz, in der zwar der Track noch nicht zu hören ist, sich die Bilder jedoch bereits charakteristisch für den weiteren Verlauf verhalten.

---

<sup>386</sup> vgl. z. B. Odgen/Richards, 1974

<sup>387</sup> vgl. Bral/Bryson, 1991, S. 174–208

<sup>388</sup> vgl. Metz, 1972

<sup>389</sup> Auch Vernallis hält eine Anwendung semiotischer Kategorien bei der Interpretation von Musik-Bild-Zusammenhängen für sinnvoll, allerdings richtet sich ihre Analyse an der Ästhetik des herkömmlichen Musikvideos aus, mit dem Ziel: „understanding the relations among song, image, and lyrics“. Vernallis, 2004, S. 183

**Szene A: Boulevard der Lust**

*TC 00:00:00–00:00:30 Männerstimmen sind zu hören. Durch das im schwarzen Bild ausgestanzte Aphex-Twin-Logo wird die Eingangsszene sichtbar; zunächst nur in Bruchstücken, dann aber immer deutlicher, je näher das Logo auf die Kamera zukommt. Schließlich scheint es sich über die Kamera zu stülpen und gibt damit den Blick frei auf die ganz das Bild füllende Totale eines abendlichen Himmels. Danach schwenkt die Kamera nach unten, auf die in das schillernde Gegenlicht der tief stehenden Sonne getauchte Straße. Auf der fahren zwei Männer – einer trägt offensichtlich eine Perücke – im offenen Cabrio und führen eine seltsame Unterhaltung.*



19 Aphex-Twin-Logo in der Bewegung (Videostill WL)

*Syntaktik:* Der Moment, der den Einstieg in das Musikvideo und damit in die Pseudonarration markiert, ist neben dem monoton ertönenden Dialog der Männer gekennzeichnet durch das An- und Abschwellen eines Motors. Über die Veränderung der Tonhöhe des Motorengeräusches, das sich entsprechend der Stauchung und Dehnung der Schallwellen vor und hinter dem Fahrzeug im Raum ereignet, erschließt sich die Position des Mikrofons, stellvertretend für die Position des Zuschauers. Das Logo bewegt sich analog dem Motorengeräusch von vorn auf den Zuschauer zu, bewegt sich scheinbar durch ihn hindurch und entfernt sich

hinter ihm wieder. Das suggerierte Hindurchgleiten des Zuschauers durch das Logo, das vom Wechsel des überwiegend schwarzen Bildes hin zur Überbelichtung der blendenden Sonne begleitet wird, kennzeichnet den Eintritt in die Straßenszene. Das Logo reagiert also in seiner Bewegung auf die klangliche Suggestion von Nähe und Ferne. Gleichzeitig wird das Bild immer heller, je näher der Augenblick kommt, in dem die Person zu sehen ist, deren Stimme man bereits von Anfang an hört. Es scheint, als öffne sich ein Vorhang für den Beginn der Handlung.

*Semantik:* Während das *Aphex-Twin*-Logo größer wird, ist es nur noch in Teilen zu sehen, das gesamte Bild verliert in diesem Zeitraum seine Gegenständlichkeit. Das Hindurchtreten durch das Logo markiert den Einblick in etwas anderes, möglicherweise nicht für die restliche Welt Bestimmtes. Wie durch ein Schlüsselloch wird der Zuschauer Zeuge einer pseudonarrativen Situation, die *Jörg Heiser* als „eine in harten Brüchen und weich federnden Wechseln collagierte elektronische Symphonie des Grauens, des Rauschens und der lachenden Lust“ beschreibt.<sup>390</sup>

*Pragmatik:* Der Einstieg in die Handlung ist der nicht enden wollende und repetitiv – mit immer denselben Wörtern ertönende – Redefluss des Beifahrers. Er bringt sein sexuelles Begehren in harschem Slang zum Ausdruck, während der Fahrer sich zwar kaum am Gespräch beteiligt, aber offenbar vom selben Wunsch beseelt ist. Sein aufgeregtes Lamentieren scheint nicht souverän. Das Zusammenspiel der Bilder mit den Geräuschen, der Dialog der Figuren, die Perücke des Beifahrers – all das kündigt bereits davon, dass sich im Folgenden etwas Außergewöhnliches ereignen wird.

### ***Szene B: Die Verhandlung***

*TC 00:01:33–00:03:50 Als die Männer zwei Frauen am Straßenrand sehen, hält das Cabrio vor diesen an, begleitet von einer entsprechenden Vertonung und einer gleißenden Lichtreflektion. Die Männer beginnen auf die Frauen einzureden, sie*

---

<sup>390</sup> Heiser, 2004

*mögen mit ihnen kommen. Die hoochies sind aufgrund des ärmlichen Auftretens der Männer nicht interessiert.*



20 Disput der Männer mit den hoochies (Videostill WL)

*Syntaktik:* Der abwärts verlaufende Klang, der den Bremsvorgang des Cabrios begleitet, hat seine visuelle Entsprechung in einer Diagonale von der linken, oberen Ecke des Bildes zur unteren, rechten Ecke, die durch den Kamerawinkel entsteht. Diese Diagonale fährt das Cabrio damit entlang. Im nun einsetzenden Dialog entspricht die Tonhöhe der Stimmen der *hoochies* ihrer stehenden Position im Bild, hingegen sitzen die Männer im Cabrio tiefer, gemäß ihrer Stimmlage.

*Semantik:* Die Szenerie wirkt zunehmend unwirklich durch das Gegenlicht der tief stehenden Sonne, der starken Kontrastierung des Bildes sowie der dominanten bläulichen und orangenen Lichtreflexe.

*Pragmatik:* Die im Wechsel zu hörenden hohen und niedrigen Stimmen der Frauen und Männer unterstreichen die Positionen der Über- und Unterlegenheit, der Gebetenen und der Bittsteller. So werden die sitzenden Männer auch durch die Sicht der stehenden *hoochies* in ihrer tiefen Position belassen, um ihre Demütigung durch die abweisende Haltung der Frauen im Bild zu intensivieren.



21, 22 Perspektiven des nonverbalen Dialogs (Videostills WL)

### ***Szene C: Die Verwandlung***

*TC 00:06:14–00:06:55 Nachdem die Stretchlimousine das Cabrio aus dem Bild geschoben und der Anblick Aphex Twins die beiden hoochies zu Chimären gemacht hat, befinden sie sich nun in Gesellschaft anderer, ebenfalls verwandelter Frauen, in der Stretchlimousine. Die zwei Männer im Cabrio folgen dem Gefährt, und zwei der verwandelten Frauen winken ihnen aus dem offenen Dachfenster der*

*Limousine zu. Während sich die Hookline des Tracks in unterschiedlichen Variationen entspinnt, entsteht ein Dialog in Bildern.*

*Syntaktik:* Begleitet von einer Art „kosmischen Klages“, strecken sich die Frauenkörper von den Sitzen der Limousine in Richtung Dachfenster (siehe auch Abbildung 25). Die folgende musikalische Passage ist gekennzeichnet von rhythmischen Zäsuren, temporeichen Tonlagensprüngen und Variationen des Beats in Trillern und Verzierungen. Die Bilder folgen mit einer ausgefeilten Choreografie, in der sich die Blickwinkel aus Szene B (Frauen oben, Männer unten) wiederholen (vgl. Abbildungen 21 und 22) sowie ein schneller Wechsel zwischen Motiven und Störbildern erfolgt.

*Semantik:* Während das Summen in unterschiedlichen Tonhöhen variiert, sind – darauf abgestimmt – abwechselnd die Frauen mit den grinsenden Männerköpfen und die aufgeregten Männer im Cabrio zu sehen.

*Pragmatik:* Die Verhandlung der Männer mit den Frauen wird auf musikalischer Ebene weitergeführt. Die *hoochies* gehören durch ihre Verwandlung jedoch längst als „samplisierte“ Wesen zur Anhängerschaft ihres Verwandlers *Aphex Twin*.

### ***Szene D: Party***

*TC 00:06:59–00:09:29 In Venice Beach, dem Ziel der Fahrt angekommen, führt Aphex Twin mit weiteren verwandelten Frauen eine Tanzchoreografie auf, die sich analog der Kulmination des Tracks in eine Szene steigert, in der zunächst eine Frau mit einem entstellt grinsenden, allerdings weiblichen Gesicht (Giger-Maske) zwischen den hoochies erscheint und in der Aphex Twin darauf seine Gespielinnen mit Champagner bespritzt. Die Tanzszene teilt sich klanglich in zwei Abschnitte; dies wird auch in den Bildern sichtbar.*





23 Beine der hoochies im Champagnerregen (Videostill WL)

*Syntaktik:* Der erste Abschnitt des Tanzes (vgl. Abbildung 16) repräsentiert die hallige, basslastige Passage des Tracks, die zuvor auch für das vierte Sample beschrieben wurde,<sup>391</sup> die Bewegungen der tanzenden Körper zeichnen das klangliche Geschehen nach. Während der erste Abschnitt vornehmlich in einer sehr hell ausgeleuchteten Totale gezeigt wird, ist der zweite Abschnitt (ab TC 00:08:16) durch Nahaufnahmen der Körperteile gekennzeichnet (vgl. Abbildungen 31 und 32). Das gleißende Sonnenlicht wird im zweiten Abschnitt zum Gegenlicht. Der harte Kontrast erzeugt ein im Vergleich zum ersten Abschnitt dunkles Bild. Die Körper der Frauen bewegen sich nun in Superzeitlupe. Das entspricht der Reduktion des Tracks in seiner Plateauphase auf einen dominanten Synthesizerlauf, der die anderen klanglichen Elemente in den Hintergrund drängt. Die musikalische Zuspitzung hat die Symptomatik einer Detonation, die durch ihre Lautstärke und/oder Frequenz einen betäubenden Effekt auf die Wahrnehmung hat und sie insofern vorübergehend einschränkt. Dieser Effekt wird im Bild in die Superzeitlupe übersetzt. Der Synthesizerlauf variiert in seiner Tonhöhe dabei nur wenig, entsprechend dieses Klangverlaufes bewegt sich die Kamera vornehmlich horizontal entlang der tanzenden Körper. Das Bild entspricht also in seiner Ausleuchtung

---

<sup>391</sup> vgl. Kapitel IV.1.2.1



(harter Kontrast), Geschwindigkeit (Superzeitlupe) und in seinem Verlauf (horizontal) dem Höhepunkt, der mit einer Art sinnlichen Überforderung einhergeht. Zuvor wird die Kraft des klanglichen „Ausholens“, die in der Zäsur stattfindet, in einer Bewegung Aphex Twins mit der Flasche nach oben im Bild gezeigt (TC 00:08:16).

*Semantik:* Der Anblick der Tänzerinnen, die alle die grinsenden Gesichtszüge *Aphex Twins* tragen, der Mann mit der Perücke, die Frau mit der Giger-Maske – das gesamte Szenario visualisiert die musikalische Figur des tanzbaren EDM-Tracks, der in seinen klanglichen Segmenten aber offensichtlich verformt und mutiert ist. Der zweite Teil der Tanzszene zeigt die weiblichen Körper als massige Fleischberge, die in einer hyperrealen Ästhetik vor den Augen des Betrachters bloßgestellt werden.

*Pragmatik:* Auf dem Gipfel des Tracks vereinen sich im Tanz alle klanglichen Elemente bis zur Ekstase, die sich im Ausufern der Choreografie zeigt. Die Pseudonarration ist zu diesem Zeitpunkt weitestgehend abgeschlossen. Sie verliert sich mit dem Schreck der beiden Männer beim Anblick des surreal überzeichneten Gesichts der Frau mit der Giger-Maske. Ihr Erscheinen markiert den finalen Abschnitt des Tracks und leitet den Höhepunkt, die Party ein.

Die surreale Art und Weise, wie sich die Figuren der Pseudohandlung in „Windowlicker“ präsentieren und bewegen, verweist im gesamten Musikvideo auf das Fremde in EDM. Die Performance-Sequenzen, die durch die Pseudonarration unterbrochen werden, sind entsprechend dem Track, reine Tanzszenen und adaptieren keinen Bühnenauftritt. Trotzdem entspricht „Windowlicker“ mit Performance- und pseudonarrativen Sequenzen der herkömmlichen Aufteilung eines Musikvideos. Es erhält also durch die Pseudonarration einen konventionellen Rahmen, innerhalb diesem benutzt *Cunningham* jedoch die Stilmittel einer nicht-narrativen, sich rein nach dem Klang ausrichtenden Bebilderung.

#### 1.2.4 Fiktional, technologisch

Wenn für das Genre Musikvideo eine fiktionale Ästhetik erörtert wurde, so bildet dabei vor allem die Bühne den Bezugspunkt. Als mediale Erweiterung dieser Bühne eröffnet sich im Musikvideo ein fiktionaler Raum, in dem Interpreten in weitaus höherem Maße inszeniert werden können, als dies bei einem Live-Auftritt der Fall sein kann. Zunächst geschieht das auch in „Windowlicker“ in einer ganz typischen Weise, denn die Persona *Aphex Twin* besetzt die Rolle eines übernatürlichen, von Magie und einer unerklärlichen Anziehungskraft umgebenen Wesens, das die reale Existenz des Musikers *Richard D. James*, der hinter dieser Figur steht, synthetisiert bzw. fiktionalisiert. Durch das ästhetische Attribut des Technologischen in der Electronic Dance Music verstärkt sich nun das Fiktionale deutlich in „Windowlicker“. Dabei zeigen sich fiktionale Tendenzen in der Überdehnung, Stauchung, Fragmentierung, Wiederholung oder dem Einfrieren von Verläufen im Bild sowie in einer Pseudonarration, in der Körper wie Samples in einem Track auseinandergenommen und neu zusammengesetzt werden. Die zeitlichen Eingriffe in den Bildverlauf, die ebenfalls Resultat einer verstärkten Klangformiertheit in „Windowlicker“ sind, übersetzen zum Teil auditive Prozesse, in denen Klang im Track mit Synthesizern, Sequenzern, Samplern, Mixern und anderen Geräten bearbeitet und verfremdet wird. So zeigt sich auf der zeitlichen Ebene eine Überdehnung bereits in der Überlänge des Musikvideos; eine Stauchung findet sich in Mikro-Abständen zwischen Schnitten, die oft nur Bruchteile von Sekunden dauern. Diese Eingriffe in Zeitverläufe fügen über die Bildebene aber auch Effekte *hinzu*, die sich im klanglichen Material des Tracks in dieser Form nicht zeigen, wie Szene A in diesem Kapitel illustriert.

Im Track „Windowlicker“ wird dennoch in der Schichtung der Tonspuren Zeit zu einer Variable, die ihr visuelles Äquivalent in den Bildern findet und nicht umgekehrt. Was technologisch im Track erschaffen wurde, reproduziert sich nun über die Technologie des Schnittplatzes. Schon der Begriff des Tracks impliziert hier auch tatsächlich eine Verwandtschaft beider Technologien, denn ein „Track“

bezeichnete nach *Peter Wicke* ursprünglich zunächst nur die Tonspur des Spielfilms.<sup>392</sup>

Auch die Figuren werden in „Windowlicker“ in ihrer ursprünglichen Anatomie verändert und gesampelt. Die Veränderungen, die sie durchlaufen sind dabei von symbolischer Natur, denn sie verkörpern die Ideen hinter den unkodierten Klängen, die durch *Aphex Twin* erschaffen und verbreitet werden. Dass seine Gefolgschaft in „Windowlicker“ dabei aus *hoochies* besteht, ist wiederum Teil des popmusikalischen Prozedere der parodierten Hip-Hop- und R’n’B-Videos, aber auch ein Verweis auf das DJ-Starsein in EDM und entsprechend um *Aphex Twin*. Die manipulierte Zeit und Maskierung der Figuren in „Windowlicker“ stehen also für technologische Prozesse der Produktion und symbolisieren das unbekannte Terrain des Klanges im Track.

Während die Herstellung der Electronic Dance Music ein von außen kaum nachvollziehbarer Vorgang ist und oft Geheimnis der Produzenten bleibt, ist die Aufführung durch den DJ im öffentlichen Raum hingegen einsehbar. Die Bewegungen des DJs beim Mixen und Scratching an den Turntables sind deswegen kulturell etablierte Gesten im Umfeld der Electronic Dance Music. Die Geste des Scratching, die mit dem Bild des Vor- und Rückwärtsbewegens der Vinylschallplatte auf dem Plattenteller durch die Hand des DJs verbunden ist, wird in „Windowlicker“ aufgegriffen und in Hin- und Herbewegungen von Körperteilen oder Gegenständen versinnbildlicht. Dies geschieht zu Klängen, die sich im Track mit Scratches assoziieren lassen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Ursprung des Klanges tatsächlich ein Scratch ist oder ob er artifiziell in einem Synthesizer entstanden ist oder als Sample des Originalklanges zumindest nicht unverfremdet geblieben ist. In den Bildern, in denen *Aphex Twin* den Schirm zwischen den Beinen hin und her bewegt (vgl. Szene D dieses Kapitels) und die Hinterteile der Tänzerinnen am Strand von *Venice Beach* von rechts nach links wackeln (TC 00:07:23–00:07:25), wird der Entstehungsprozess des Scratches in der Bewegung der Akteure abstrahiert und damit auf die technologische Komponente

---

<sup>392</sup> vgl. Kapitel II.1.8

der Aufführung von EDM verwiesen. Ein weiterer Moment, in dem der Klang das Kratzen des Tonarmes über die Schallplatte suggeriert, wird mit einem scheinbaren Nach-unten-Rutschen des Bildes und seiner Überbelichtung suggeriert (TC 00:05:58). Diese visuellen Effekte, die bestimmte Klänge erst einmal interpretieren (dazu zählt auch das Anstoßen mit den Champagnergläsern zu einem scheinbaren Klirren, das kaum von einem tatsächlichen Klirren von Gläsern herrührt), verstärken die Fiktion im Musikvideo. Der Verlauf der Bilder wird nicht nur inhaltlich, sondern auch syntaktisch verändert. Dabei offenbart sich der technologische Aspekt unverhohlen durch die offensichtlich selbst technologisch bearbeiteten Bilder.

Auffällig sind in „Windowlicker“ die Lichtreflexionen, wie sie typischerweise durch Gegenlicht bei Brechung des Lichts in der Kameralinse entstehen. Dieser Effekt stellt einen unmittelbaren Bezug zum technischen Ursprung des Bildes her und betont diesen geradezu, statt ihn zu vertuschen. Ähnlich verweisen die bereits in Kapitel IV.1.2.2 beschriebenen Störbilder auf eine technische Komponente, denn sie kultivieren den Systemfehler, also die technische Störung. Das signifikante Blenden durch Licht kehrt in „Windowlicker“ immer wieder und unterstreicht die surreale, unwirkliche Stimmung der Fiktion im Musikvideo.

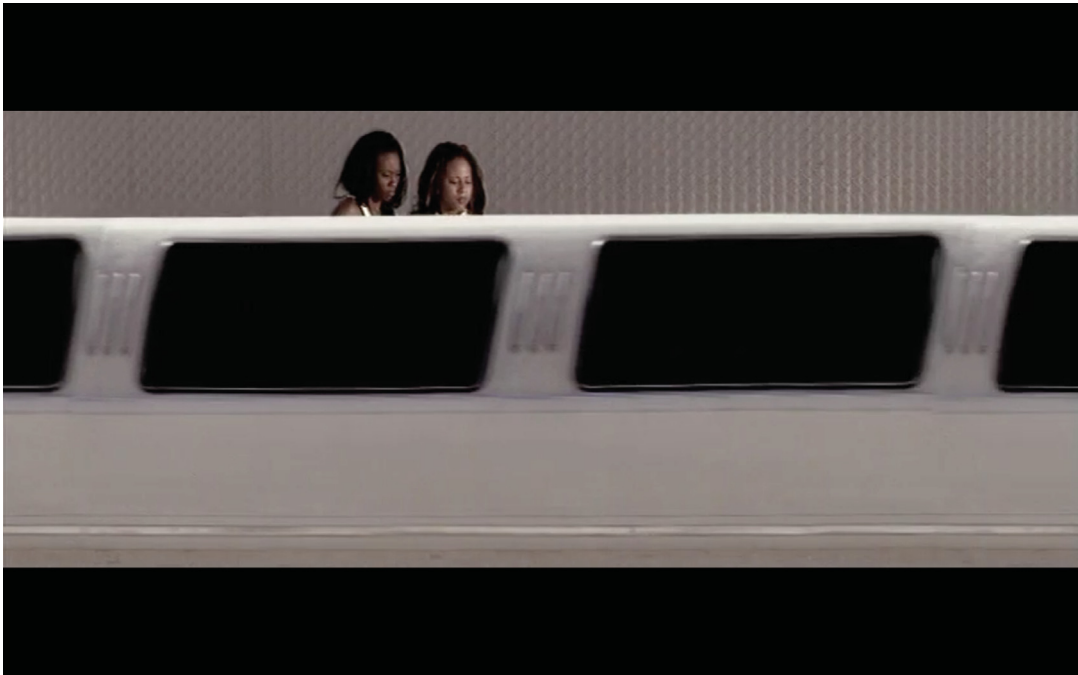
*Cunningham* benutzt in „Windowlicker“ zudem stilistische Mittel des Horror-Kinos.<sup>393</sup> Eine Absicht in „Windowlicker“ ist folglich auch, das Sensationelle über den Schock herzustellen, indem sich vermeintlich Vertrautes in etwas Fremdes und Bedrohliches verwandelt. Cunningham arbeitet mit dieser Technik im Sinne der neuen Popkultur, in der durch die nicht-narrative Form des Tracks die physische Ansprache dominiert. Durch den Moment des Erschreckens erreicht er auf der Bildebene damit eine instinktive Reaktion, die sich impulsiv über den Körper Ausdruck verleiht.

---

<sup>393</sup> Hier erweist sich *Cunninghams* Erfahrung, die er während der Arbeit an unterschiedlichen Science-Fiction-Filmen gesammelt hat, als nützlich für eine effektvolle Umsetzung.

***Szene A: Time Freeze und Looping***

*TC 00:03:54–00:04:16 Während die hoochies in der oberen Hälfte des Bildes erstarren (diesen Effekt nennt man in der Postproduktion visueller Medien „Time Freeze“), dehnt sich die Stretchlimousine im darunter liegenden Bildteil in ihrem eigenen Loop aus.*



8 (Wdh.) Gedehte Stretchlimousine (Videostill WL)

Szene A verdeutlicht, wie die Zeitlosigkeit der Electronic Dance Music in „Windowlicker“ im Bild ihren Widerhall findet. Das Einfrieren der *hoochies* am Straßenrand, das die überlang verzerrte Durchfahrt der Limousine begleitet, markiert einen Moment der Überlagerung zweier zeitlicher Abläufe, wie auf zwei Spuren, die auf einem Monitor zu sehen sind. Dabei durchkreuzen sich Effekte aus dem Bereich des Bewegtbildes und der Audiotechnik. Bild und Ton verharren etwa zwanzig Sekunden in einer Dauerschleife, während die einzelnen Bestandteile unterschiedlichen zeitlichen Eingriffen unterliegen. Bemerkenswert ist hierbei, dass der Time-Freeze-Effekt in der Audiotechnik eher als Loop verläuft und deshalb hier etwas über das Bild hinzugefügt wird, das in der Lage ist, den Klang visuell anzureichern. Im Ergebnis wie die Szene durch die zeitlichen Eingriffe zu einer fiktionalen Situation, die vormal's Reales synthetisiert.

**Szene B: Scratching**

*TC 00:07:35 Zu einem Klang, der sich wie das Scratching einer Vinyl-Schallplatte anhört, schiebt Aphex Twin den Schirm zwischen seinen Beinen hin und her.*



24 Aphex Twin mit Schirm (Videostill WL)

Eine typische Geste des DJs im Club aus dem technologischen Kontext der Aufführung, wie sie in diesem Kapitel bereits beschrieben wurde, wird in der Choreografie des Tanzes von *Aphex Twin* zum symbolischen Verweis.

**Szene C: Reflektionen**

*TC 00:06:00–00:06:15 Der Einblick, der uns in das Innere der Stretchlimousine gewährt wird, zeigt Aphex Twin mit einer Gruppe von Frauen, die sein Gesicht haben. Ihr Austausch von Zärtlichkeiten, der vom Summen des Tracks begleitet wird, erscheint nicht nur durch die Maskierung surreal. Verstärkend wirken hierbei die permanent das Bild durchkreuzenden, bläulich-roten Reflektionen einer Kameralinse.*



25 Bläuliche Reflektionen in der Stretchlimousine (Videostill WL)

Vor allem die intime Situation in der Limousine, in der sich ein lustvolles Spiel der Wesen miteinander vollzieht, ist immer wieder mit waagerechten Lichtreflexen angereichert. Hier wird (vermutlich über eine Nachbearbeitung) in der Postproduktion eine fiktionale Stimmung erzeugt, in der wir die mutierten Wesen voyeuristisch beobachten, während das wohlige Summen der modifizierten Stimmen im Track ertönt. Die vermeintlichen Reflektionen im Kameraobjektiv suggerieren in zweiter Instanz (also nach dem Blick des Kameramannes durch das Objektiv) auch den Blick des Zuschauers auf den Monitor des Fernsehgerätes, das durch seine Materialität kontrollierbar scheint, sich dies bei *Cunningham* aber als Trugschluss erweist. Der Monitor schützt demnach keineswegs vor einem Einbrechen der auf dem Bildschirm stattfindenden Ereignisse in die Realität. Der Monitor an sich bedeutet hier also bereits die direkte Konfrontation mit dem Fremden. Diese Grenze überschritt *Cunningham* bereits ein Jahr vor „Windowlicker“ im Musikvideo „Come To Daddy“, das er ebenfalls für *Aphex Twin* drehte. Hier wird das Monster durch den Bildschirm hindurch geboren, um einer alten Frau, die ihren Hund Gassi führt, plötzlich real gegenüber zu stehen (TC 00:03:54–00:04:37 in „Come To



Daddy“).<sup>394</sup> *Slavoj Žižek* kommentiert die Szene in „Come To Daddy“ in einem Interview folgendermaßen:

„Im Alltag treffen wir eine klare Unterscheidung zwischen dem Bildschirm, auf den wir unsere Phantasien projizieren, und Tagträumen und Realität. Der Horror besteht auch hier wieder in der Grenzüberschreitung in beide Richtungen. Denn sagen wir es mal ganz deutlich: Was passiert denn auf dem Bildschirm? Der Bildschirm ist gewissermaßen das Reich der Untoten. Ich glaube, das ursprüngliche Erleben des Bildschirms ist das Erleben einer Art Geisterwelt. Was wir auf dem Bildschirm sehen, ist immer eine Art untotes Gespensterleben, aber der Horror entsteht erst dann, wenn die Grenze überschritten wird, die uns vom Bildschirm trennt.“<sup>395</sup>

Auch in „Windowlicker“ verweist damit das gesteigerte Fiktionale, hier insbesondere durch die Reflektionen im Bild, auf eine spezifische Macht und Unkontrollierbarkeit des Technischen in der Electronic Dance Music.

### ***Szene D: Cinematic Shock***

*TC 00:07:50 Die Männer erschrecken vor dem Gesicht der Frau, die sich plötzlich zu ihnen wendet. Zum gleichen Zeitpunkt, in dem der Track Anlauf für den nächsten klanglichen Abschnitt nimmt, erscheint überraschend die Giger-Maske, die das Ebenbild von Aphex Twin in den Gesichtern der anderen Frauen an grinsender Entstelltheit noch übertrifft.*

---

<sup>394</sup> Diese Szene ist laut *Wagner* einer Sequenz des Horrorfilms „Videodrome“ nachempfunden (vgl. *Wagner*, 2004), in dem in gleicher Weise der Monitor wie eine Membran (TC 01:11:45–01:12:07) durchstoßen wird. Bei *Keazor/Wübbena* werden neben diesem Verweis außerdem zwei weitere Filme als *Cunninghams* Inspirationsquellen genannt: 1. „Poltergeist“, in dem sich der Geist über den Fernseher Zugang zur Realität verschafft (TC 00:22:30–00:38:44), die Tochter der Familie entführt wird und nur noch über den Fernseher zu ihrer Familie spricht (TC 00:40:35–00:40:59, 00:46:48–00:47:55) sowie eine Konfrontation mit einer alten, Brille tragenden Frau mit dem Geist bei starkem Wind zu sehen ist (TC 01:21:28–01:26:21). 2. „The Witches Of Eastwick“, in dem *Jack Nicholson*, während sein Kopf bildschirmfüllend auf mehreren Monitoren zu sehen ist, den Satz „Come to daddy“ zu den Kindern spricht (TC 01:48:55–01:49:35) vgl. *Keazor/Wübbena*, 2006, S. 370

<sup>395</sup> Slavoj Žižek in: „Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Alpträume“, 2001, TC 00:10:22–00:11:07





26 Moment des Schocks (Videostill WL)

Den Begriff des „Cinematic Shock“ benutzt *Julian Hanich* für Momente des reaktiven Erschreckens aufgrund bestimmter Bildfolgen, wie sie uns vor allem in den kinematografischen Genres Horrorfilm und Thriller begegnen. Praktisch erklärt *Hanich* den Begriff zunächst wie folgt:

„In its simplest forms cinematic shock is a non-propositional form of intentionality: We are startled at the sudden increase of loudness or at the abrupt and rapid approach of a visual object ...“<sup>396</sup>

Ein solches Ereignis wird in „Windowlicker“ durch das plötzliche Erscheinen der Stretchlimousine und deren geräuschvollen Aufprall auf das Cabrio (vgl. Abbildung 7) nach einer sehr langen, eintönigen Szene des verbalen Dialogs erzeugt („sudden increase of loudness“). Nach *Hanichs* Kategorisierung verschiedener Typen des Cinematic Shock lässt sich der Aufprall der Limousine auf das Cabrio zur Kategorie des „horror shock“ zählen, „which is based on the abrupt revelation of the monster

---

<sup>396</sup> Hanich, 2010, S. 128

or an act of violence“.<sup>397</sup> Das reaktive Erschrecken, das also in der Szene des Aufpralls erzeugt wird, basiert auf einem Überraschungseffekt bei plötzlichem Erscheinen eines Objektes im Bild, verbunden mit einem ebenso plötzlich anschwellenden Geräusch.

In den Verwandlungsszenen, zunächst jener beiden *hoochies* (vgl. Abbildung 3 und 4) und später der einzigen Frau, die nicht das Gesicht von *Aphex Twin* trägt, sondern die noch befremdlichere Giger-Fratze zeigt (vgl. Abbildung 6), werden darüber hinaus zwei weitere Momente des Cinematic Shock in „Windowlicker“ erzeugt. Nach *Hanichs* Kategorisierung lassen sich die Verwandlungsszenen, in denen die mutierten Gesichter der Frauen sichtbar werden, dem „unexpected-identity shock“ zuordnen. Diesen Typus beschreibt *Hanich* folgendermaßen:

„The unexpected-identity shock is clearly the most sophisticated version of cinematic shock. It relies on a more or less complicated dialectics of suggesting and showing.“<sup>398</sup>

Hier wird also die Erwartungshaltung des Zuschauers, weibliche, jugendliche Gesichtszüge zu sehen, durch eine überraschende Verwandlung jener in das grinsende Antlitz *Aphex Twins* sowie einer alten Frau mit entstellten Gesichtszügen nicht erfüllt.

Unvorhergesehene Wechsel auf der Bildebene sind im Genre Musikvideo aufgrund seiner Klangformiertheit zwar durchaus gängig, jedoch wird der Cinematic Shock hier erst durch die Nicht-Narration des Tracks der Electronic Dance Music zugunsten einer physischen Ansprache anwendbar. Die durchbrochene Dramaturgie des Tracks „Windowlicker“, die gegen den konventionellen Habitus songstruktureller Riten verstößt und in der sich das auditiv fremde Terrain der Electronic Dance Music manifestiert, erlaubt es, partiell als Soundtrack für den Cinematic Shock zu fungieren. Damit wird die verstörende Wirkung des Klanges des EDM-Tracks mit stilistischen Mitteln des Kinos gepaart. Das Ergebnis ist die

---

<sup>397</sup> ebd., S. 132

<sup>398</sup> ebd., S. 133

ästhetische Betonung des Technologie-Aspekts und dessen Fremdheit. Über das klassische Musikvideo zu einem Popsong ließen sich derartige Szenarien nur schwer oder durch Unterbrechung des Songs erschaffen. Über die Art und Weise der Reaktion während des Cinematic Shock schreibt *Hanich* weiter:

„Hence we respond in an automatic way – at least in the beginning,  
before the more culturally informed part sets in.“<sup>399</sup>

Auch wenn der Cinematic Shock im Kino nicht gleichzusetzen ist mit der Reaktion auf den Klang im Club, so handelt es sich aber trotzdem um zwei jeweils intuitive, körperliche Prozesse, die im Zusammenhang mit einer ästhetischen Erfahrung stehen, die tendenziell auf der Attraktion des Unbekannten und einer simulierten Gefahr über einen Spannungsauf- und abbau basieren. Interessant in diesem Zusammenhang sind *Hanichs* Gedanken zur „Lived-Body Experience“. Die hierbei beschriebenen körperlichen Prozesse zwischen „constriction and expansion“ überträgt *Hanich* auf den Ablauf des Cinematic Shock.<sup>400</sup> Damit ist dieser Prozess auch ein rhythmischer, also auch ein musikalischer, wie er sich auch in der Figur des Tracks, insbesondere in der Repetition und der Kulmination zeigt. Wenn sich der Track „Windowlicker“ auf seinen Höhepunkt zubewegt, erleben wir die dritte böse Überraschung: Ein zarter Frauenkörper wendet uns sein Gesicht zu, und wir sehen das entstellte Gesicht der Giger-Maske. Gleich darauf werden wir Zeuge der Reaktion der beiden Männer (vgl. Abbildung 26).

Die Ästhetik der physischen Ansprache des EDM-Tracks findet damit, wenn man so will, ein Äquivalent. Der Schrei des Entsetzens,<sup>401</sup> den die Männer stellvertretend für uns ausstoßen, ersetzt den Freudenschrei auf der Tanzfläche. Über den Cinematic Shock wird damit über den Monitor eine Art physische Ersatzreaktion für die Penetration der Sinne im Club geschaffen. Als irrationaler Moment im EDM-Video kann dieser auch als Indiz der neuen Popkultur eingeordnet werden.

---

<sup>399</sup> Hanich, 2010, S. 129

<sup>400</sup> ebd., S. 147 f.

<sup>401</sup> ebd., S. 149–152

### 1.2.5 Pop, Pop (neu)

Ausgehend von einer kulturellen Praxis, die sich bei *Jochen Bonz* als neue Popkultur (hier auch „neuer Pop“) symbolisch über den Track der Electronic Dance Music artikuliert,<sup>402</sup> ist das Genre Musikvideo<sup>403</sup> in der alten Popkultur (hier auch „Pop“) verortbar. In den bis hierher gebildeten Paarungen ästhetischer Attribute wurde das Zusammentreffen der Genres des Musikvideos und der Electronic Dance Music innerhalb des EDM-Videos „Windowlicker“ über klangliche und musikalische Aspekte diskutiert. Wie sich nun die ebenfalls stattfindende ästhetische Verquickung von zwei unterschiedlichen kulturellen Konzepten in „Windowlicker“ ereignet, soll im Folgenden erläutert werden.

Die Vermarktung des Tracks „Windowlicker“ von *Aphex Twin* scheint vorerst nach den traditionellen Regeln des Pop zu verlaufen. Der Track ist zwar kein Teil eines Albums, jedoch zumindest einer EP, die durch die bereits seit 1989<sup>404</sup> etablierte Plattenfirma *Warp Records* mit einem verhältnismäßig hohen Aufwand promotet wird.<sup>405</sup> Doch zeigen sich in den Details des Prozesses deutliche Brüche mit der traditionellen Rolle der Label-Künstler-Relation sowie den zeitlichen Konventionen der Markteinführung einer Single. So schildert *Steve Beckett*, Mitbegründer von *Warp*, seine Erlebnisse mit *Richard D. James* zu jenem Zeitpunkt folgendermaßen:

„We once tried to get him to edit ‘Windowlicker’ because we needed a shorter edit to get played on the radio, and he described it as ‘we were trying to cut his child’s arm off’. When ‘Windowlicker’ was breaking in the States, we set up a 20-date radio interview tour which would have smashed his career over there. He blew it out the night before because he wanted to go on a picnic with his girlfriend.“<sup>406</sup>

---

<sup>402</sup> vgl. Bonz, 2008

<sup>403</sup> Auch hier sind Formen des Musikvideos, die sich mit dem Internet entwickelt haben, nicht in die Betrachtung einbezogen.

<sup>404</sup> vgl. Young, 2006, S. 7–21

<sup>405</sup> vgl. Kapitel IV.1.1

<sup>406</sup> Young, 2006, S. 149

*Warp* akzeptierte also frappante Einschnitte innerhalb des Vermarktungsprozesses zugunsten eigenständiger Entscheidungen des unter Vertrag stehenden Künstlers. Auch der Release der Single im März 1999, des Musikvideos aber erst einen Monat später im April,<sup>407</sup> widerspricht der üblichen Praxis, ein Musikvideo vor oder zumindest zeitgleich mit dem Single-Release zu veröffentlichen, um eine erhöhte Medienpräsenz zum Zweck der Absatzsteigerung zu erreichen. Diese Ereignisse erscheinen unter konventionellen Gesichtspunkten der Vermarktung von Popmusik dilettantisch, sind im Kontext des Clubs und der veränderten Veröffentlichungsprozesse im Umfeld von EDM aber nicht ungewöhnlich. So werden EDM-Videos oft überwiegend erst produziert, wenn sich ein Track als Clüberfolg erwiesen hat. Auch die flachen Hierarchien kleiner Plattenlabels und die meistens stark durch persönliche Beziehungen geprägte Zusammenarbeit zwischen Labelbetreibern und Künstlern, die ja sogar häufig in Personalunion auftreten, führt zu einer verhältnismäßig großen künstlerischen Freiheit, wie sie innerhalb der Zusammenarbeit mit Major-Plattenfirmen kaum anzutreffen ist. In diesen Mechanismen zeigt sich eine gewisse Unabhängigkeit der neuen Popkultur vom basalen Markt, die allerdings jederzeit kippen kann, wenn ein Track zum Beispiel durch Präsenz in den Massenmedien das Interesse großer Labels weckt.

Wie lassen sich die Momente der alten und neuen Popkultur nun aber im Musikvideo „Windowlicker“ selbst entschlüsseln? Ausgehend von den ästhetischen Attributen des Musikvideos und der Electronic Dance Music durchdringen und überlagern sich hier die zwei unterschiedlichen kulturellen Konzepte und bieten mannigfaltige Interpretationsansätze. Um dem Kontext der Arbeit treu zu bleiben, sollen aber auch hier die klanglichen Parameter des EDM-Tracks die Richtung der Betrachtung bestimmen.

Zunächst soll noch einmal daran erinnert werden, dass Electronic Dance Music per se aufgrund ihrer Funktion an den Erlebnisraum des Clubs gebunden und für die Formate des Fernsehens ungeeignet ist. Das Musikvideo hingegen ist Frucht des Monitors und damit selbst ein Format des Fernsehens. Obwohl das Musikvideo den

---

<sup>407</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2005, S. 456

Zweck der Präsentation des Popstars und des Popsongs hat, kam es auch mit dem EDM-Track in Verbindung. Dabei vollzog sich ein ästhetischer Paradigmenwechsel im Musikvideo, der sich in der Verlagerung einer Visualisierungsabsicht vom Interpreten auf die Musik äußert. Um im Musikvideo stattzufinden, muss sich EDM aber aus dem Zusammenhang des Mixes und seiner Raumbundenheit lösen. Im Ergebnis kann durch das Musikvideo bzw. durch das EDM-Video ein Track als klangliches Werk im Fernsehen präsentiert werden, ohne einen weiteren Zweck für etwas anderes zu haben, wie zum Beispiel der Soundtrack eines Werbespots zu sein. So findet auch der komplexe Track „Windowlicker“ durch das Musikvideo in einem rein musikalischen Zusammenhang eine Plattform im Fernsehen. Durch die Bilder, die den ästhetischen Attributen des Musikvideos entsprechen, wird der Track an die räumlichen und zeitlichen Parameter des Fernsehens angepasst – und damit aus dem Club in den Zusammenhang des Fernsehens transferiert.

Zunächst tragen diese Bilder in „Windowlicker“ offensichtlich formvollendet einem Kodex des Pop Rechnung, der sich in den 1990er Jahren in einer ausgeprägten Hochglanz-Ästhetik sämtlicher Medienprodukte zeigte und sich aufgrund der damals hohen Produktionsbudgets auch in der Umsetzung von Musikvideos bemerkbar machte. Im gleichen Zug wendet sich „Windowlicker“ aber auch von diesem Kodex ab. Die perfekte Inszenierung entspricht zwar gestalterisch besagtem Status quo, jedoch bricht der Inhalt der Bilder, der sich eben gerade durch deren hochaufgelöste Ästhetik besonders plastisch zeigt, mit den harmonisierten Formen zugunsten einer Deformierung gewohnter ästhetischer Muster des Pop. So lehnt sich auch die Pseudonarration in „Windowlicker“ zunächst speziell an gängige stereotype Abbildungen von Pop-Personae im Musikvideo an, insbesondere des Hip-Hop und R’n’B, verzerrt sie aber gleichzeitig entsprechend dem Track.

*Cunningham* erklärt diesbezüglich die Absicht einer subversiven Unterwanderung von *MTV*:

„I was trying to make the imagery as commercial as possible, but make the content totally bent... There is more chance of infiltrating *MTV* if I

make this video sit more snugly against all these other dance and rap videos.“<sup>408</sup>

Er zeichnet damit zunächst die gestalterischen Klischees nach, die Ende der 1990er Jahre das Genre Musikvideo dominieren, um sie analog dem fremden Klang von EDM und den daraus resultierenden Abläufen im Bild zu demolieren. Der Auftritt der Pop-Persona ist deshalb deutlich von den ästhetischen Attributen der Electronic Dance Music gezeichnet. Der Musiker *Richard D. James*, der den Track „Windowlicker“ unter dem Pseudonym *Aphex Twin* veröffentlichte, erscheint folglich nicht als reale Person, sondern als maskierte Figur, deren Antlitz sich in den weiblichen Protagonistinnen loopt. Tatsächlich ist *James* nicht nur maskiert, sondern zu keinem Zeitpunkt physisch anwesend.<sup>409</sup> Die Figur *Aphex Twin* wird im gesamten Musikvideo durch den Tänzer *Brian Friedman* verkörpert. Zum einen wird damit ein Substitut der Pop-Persona im Musikvideo präsentiert, und im gleichen Zuge wird diese, wenn sie sich verzerrt und loopt, zum Klang selbst, denn dieser erlaubt ihr keine traditionelle Performance. Hier ist also das Musikvideo die Plattform der frei wählbaren Identitäten der Pop-Persona, die sich aber mit dem Track in der neuen Popkultur als beliebig deutbare Abstraktion ihrer selbst hinter dem Klang zurücknimmt; durch Masken, Animationen oder Kostümierung und ohne die Verpflichtung zum Auftritt.

Und während sich die Technologieumgebung um den Klang ausweitet, verformt sich der Körper im Musikvideo, und zwar als offenkundiges Zeichen eines Bewusstseins über seine technisch konstituierte, mediale Identität auf dem Monitor. Der reale Mensch im Musikvideo wird nicht mehr zugunsten einer Scheinrealität negiert, sondern in seinem Dasein als artifizielles Konstrukt – und nichts anderes ist die Pop-Persona – bestärkt. Für *Paolo Peverini* bedeutet dies (allerdings genreübergreifend für die Generation von Musikvideos nach der Jahrtausendwende) einen neuen Grad

---

<sup>408</sup> DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

<sup>409</sup> vgl. *James*, E-Mail vom 31.3.2014

von Authentizität,<sup>410</sup> und *Jörg Heiser* bietet in seinem Essay über das Werk *Cunninghams* für „Windowlicker“ diesbezüglich eine ähnliche Lesart an:

„Sobald man begreift, dass das Maschinelle der Vervielfältigung selbst zur libidinösen Technik werden kann, wird das Glück wieder greifbar, es wird einer ‚höheren‘ Sphäre von Stars und Göttern entrissen in der Allgegenwart der Massenmedien und Vervielfältigungstechnologien im Alltag.“<sup>411</sup>

*James*, der neben seinem Logo ((im Musikvideo direkt zu Beginn, auf den Schirmen (TC 00:07:26) sowie dem Heck (TC 00:04:14) und den Felgen (TC 00:08:04) der Limousine)) und unzähligen Aliassen<sup>412</sup> sein grinsendes Gesicht benutzt – ob als Maske, Zeichnung oder Foto, auf Covern<sup>413</sup> und in Musikvideos<sup>414</sup> – sowie für sein Verwirrspiel mit der Öffentlichkeit durch vermeintliche Falschaussagen in Interviews bekannt ist<sup>415</sup>, steht in besonderer Weise für diese Programmatik, die sich in EDM stark verdichtet. Entsprechend dieser Attitüde des neuen Pop, die sich in der abstrahierten Pop-Persona *James*’ sowie der chaotischen Schichtung des Tracks „Windowlicker“ manifestiert, türmen sich die Deutungsebenen im dazugehörigen Musikvideo übereinander.

Vordergründig wurde „Windowlicker“ in den wenigen näheren Betrachtungen aufgrund seines deutlich selbstreferenziellen Charakters bezüglich der Distinktionsrituale des Hip-Hop und R’n’B im Musikvideo als Parodie rezipiert.<sup>416</sup> Diese Lesart baut auf der stringenten, klischeehaften Überzeichnung der Stereotypen des Hip-Hop auf und verweilt damit in der alten Popkultur, in der es vor allem um eine Bezugnahme zum Basalen geht. Der parodistische Aspekt in „Windowlicker“ bezieht sich jedoch nicht auf das Musikgenre Hip-Hop, sondern vielmehr auf das Genre des Musikvideos selbst sowie sein kontextuelles Organ, den

---

<sup>410</sup> vgl. Peverini, 2010

<sup>411</sup> Heiser, 2004

<sup>412</sup> vgl. Kapitel VI.1.2

<sup>413</sup> Die Cover von „I Care Because You Do“, „Come To Daddy“, „Richard D James“ und „Windowlicker“ zeigen das grinsende Antlitz von *James* alias *Aphex Twin*.

<sup>414</sup> Neben „Windowlicker“ erscheint selbiges in den Musikvideos „Donkey Rhubarb“ und „Come To Daddy“.

<sup>415</sup> vgl. Dax, 1996/2013; Young, 2006, S. 72

<sup>416</sup> vgl. Görner/Wagner, 2004; Keazor/Wübbena, 2005



Sender *MTV*. Damit verschwindet zwar eine Bezugnahme zu Bekanntem nicht gänzlich, jedoch eröffnet sich ein übergeordnetes Bezugssystem, in dem die stilistischen Mittel der Genres Hip-Hop und R'n'B nur Mittel zum Zweck sind.

Auf den ersten Blick verweisen aber tatsächlich alle Details auf eine Genre-Parodie. Bereits die Wahl des Drehorts ist eine deutliche Anspielung: Los Angeles, Kalifornien – ein mit Mythen überfrachteter Ort, der sich tendenziell selbst karikiert und standardisierte Kulisse vieler Musikvideos im sogenannten „Ghetto-Fabulous-Style“ (der sich durch plakative Botschaften von finanzieller und sexueller Macht kennzeichnet) ist.<sup>417</sup> Die sodann im Eingangsdialog persiflierten rhetorischen Strategien des Hip-Hop beruhen auf dem „signifyin“ (dem symbolischen Sprechen) und dem „verbal duelling“ (dem ritualisierten, verbalen Kampf),<sup>418</sup> den historisch gewachsenen und bis in die Zeit der Sklaverei zurück verfolgbaren, opulenten Kommunikationsstrategien der afroamerikanischen Bevölkerung, die sich damit gewissermaßen Freiräume innerhalb der Unterdrückung geschaffen hat.<sup>419</sup> So aufmerksam die Stereotypen des Hip-Hop-Videos jedoch in „Windowlicker“ nachgezeichnet sind, so sehr werden sie analog dem Klang remodelliert. Damit ist zwar das selbstreferenzielle Moment der Parodie zunächst als ästhetisches Attribut des Musikvideos und als Teil der alten Popkultur zu verstehen – was eben auch die Kenntnis um die kulturellen Codes von Hip-Hop voraussetzt, die sich durch die Heavy Rotation der Musikvideos im Musikfernsehen für den Zuschauer mitteilen. Gleichzeitig verweigert sich die Parodie aber einer Aussage, eben weil sie auf dem klanglichen Material des EDM-Tracks beruht und damit den basalen Bezug, der sich in den Distinktionsritualen des Hip-Hop manifestiert, zum Fragment bzw. zum Sample macht. Auch wenn *Aphex Twin* den Klang und damit das Geschehen fest im Griff zu haben scheint, so ist auch er verzerrt und sein Tanzstil grotesk, denn entsprechend Kapitel IV.1.2.1 verkörpert er genau wie die anderen Protagonisten ein klangliches Element, genauer ein Sample, wenn auch eine Art Mastersample. *Cunningham* bestätigt das letztendlich auch mit der Aussage, sich zwar insbesondere

---

<sup>417</sup> vgl. Geuen/Rappe, 2003, S. 44

<sup>418</sup> vgl. Rappe, 2010, S. 23–34

<sup>419</sup> ebd., 2010, S. 21–71 u. Bd. 2, S. 7–11

über R'n'B-Videos lustig zu machen<sup>420</sup>, jedoch die Überzeichnung um ihrer Form willen, also als stilistisches Mittel und weniger als kulturkritisches Instrument zu benutzen:

„The influence behind Windowlicker was cartoon, and everything in cartoons is a stereotype. Anybody who thinks about it on any other level is just wasting their energy.“<sup>421</sup>

Denken wir noch einmal in semiotischen Kategorien, wie sie in Kapitel IV.1.2.3 angewandt wurden, so bezieht sich die von *Cunningham* beschriebene Herangehensweise vor allem auf die Ebene der Syntaktik, in der sich Klang und Bild gegenseitig ins Comichafte potenzieren. „Windowlicker“ parodiert damit zwar Kulisse, Habitusformen und Artefakte des Hip-Hop, jedoch bedeutet das keine Kritik am musikalischen Genre selbst, vielmehr verspottet *Cunningham* den stilistischen Konsens, der das Genre des Musikvideos zum Ende der 1990er Jahre beherrschte. Wenn wir also in „Windowlicker“ Männer im Slang reden hören, mit Schmuck behangene Frauen in knapper Kleidung am Straßenrand stehen sehen, Cabrios und Limousinen gefahren sowie Champagnerflaschen geöffnet werden, so äußert sich hier zunächst in geballter Form das Selbstreferenzielle des Musikvideos bezüglich des eigenen Genres. Auch die Überlänge des Musikvideos, die hauptsächlich durch die zeitliche Dehnung des Intros über eine Art Kommunikationsloop entsteht, verweist auf vereinzelte, großspurige Produktionen von Superstars. *Karnik* benutzt hier den Begriff einer „Kinematographisierung“<sup>422</sup> des Genres, die vor allem durch *Michael Jackson* etabliert wurde.<sup>423</sup>

Durch die Parodie nimmt „Windowlicker“ mit einer Sicht von außen Bezug auf das Musikvideo, und es scheint fast so, als hätte sich *Aphex Twin* mit dem futuristischen Klang des Tracks in das konventionelle Pop-Format geschlichen und einen fremden

---

<sup>420</sup> vgl. Keazor/Wübbena, 2005, S. 456

<sup>421</sup> ebd.

<sup>422</sup> Karnik, 2005, S. 83

<sup>423</sup> Folgende Musikvideos von *Michael Jackson* waren wegbereitend: „Bad“ (16:14 min), „Thriller“ (ca. 13:43 min) und „Black Or White“ (11:02 min).

Infekt mitgebracht. Eben das macht wiederum die neue Popkultur aus: dass sie Dinge zitiert, die vermeintlich vertraut sind, sie aber von Bedeutung im Sinne einer Botschaft befreit und Bezüge nur in sehr kleinen Referenzzirkeln zulässt. Alle Deutungsversuche, die sich also auf eine Kritik an den Konventionen des Hip-Hop fokussieren, laufen ins Leere, denn das ist in „Windowlicker“ nicht die Absicht. Vielmehr geht es darum, irrationale Momente zu erzeugen und einen neuen Wahrnehmungsraum zu betreten. Es überrascht deswegen nicht, dass es aus Hip-Hop oder R’n’B-Kreisen nie eine erkennbare Reaktion auf das Musikvideo gab. *Keazor* und *Wübbena* deuten dies folgendermaßen:

„Es ist vielleicht diese scheinbar formale Distanz von der Gattung des R&B bzw. Hip-Hop, der [sic] für die erstaunliche Folgenlosigkeit des Cunningham-Videos im Bereich der entsprechenden Clip-Produktion gesorgt hat, denn es scheint dort keine – auch noch so ironische – Auseinandersetzung mit „Windowlicker“ erfolgt zu sein ...“<sup>424</sup>

Das Zusammenführen der beiden unterschiedlichen Musikgenres kann hier zwar durchaus als erste Barriere für eine weitere Interpretation bezüglich konventioneller Zitate gedeutet werden, jedoch ist es erst die Verfremdung im Bild, die sich einer Einordnung im Sinne einer kritischen Aussage verweigert. Was in der Popkultur eine Kampfansage wäre, ist in der neuen Popkultur also keine mehr. Fehlt doch letztendlich auch ein auslösendes Moment, in dessen Kontext „Windowlicker“ als Feindseligkeit verstanden werden könnte.

Schlussendlich kann die Parodie in „Windowlicker“ im Sinne einer Selbstreferenzialität im Musikvideo interpretiert, aber auch als deutungsfrei eingestuft werden, entsprechend dem EDM-Track und seiner Wirkung. Für das Genre Musikvideo wurden in Kapitel I.2.3 neben den selbstreferenziellen Bezügen zu den Stilitika des eigenen Genres auch typische referenzielle Bezüge zur basalen Kultur als ästhetisches Attribut erörtert, die sich in Zitaten bestimmter Ereignisse der Monitorkultur äußern. Auch diesen Bildern wird in „Windowlicker“ Raum gegeben,

---

<sup>424</sup> Keazor/Wübbena, 2005, S. 448

und zwar in der Nachahmung berühmter Tanzszenen verschiedener Epochen. So ist beispielsweise die Choreografie, die *Aphex Twin* mit dem Schirm tanzt, eine Anspielung auf *Gene Kellys* Performance des Songs „Singin’ In The Rain“ in gleichnamigem Film, und auch die von oben aufgenommene Schirm-Ornamentik der *hoochies* am Strand spielt auf die in vielen Musikvideos rezitierten, von *Busby Berkeley*<sup>425</sup> geschaffenen Fernsehchoreografien an. Auch der präzedenzlose Tanz *Michael Jacksons*, der sich über die Live-Auftritte des Sängers und über zahlreiche Musikvideos in das Grundvokabular des Pop eingeschrieben hat, ist Bestandteil der Choreografie *Aphex Twins* in „Windowlicker“.<sup>426</sup> Diese referenziellen Elemente tragen der konventionellen Ästhetik des Musikvideos Rechnung und sind eindeutig Bestandteil der alten Popkultur. Der Umgang mit diesen Referenzen demonstriert zudem die postmoderne Wiederaufbereitung kultureller Ereignisse im Musikvideo. „Windowlicker“ widmet sich hier konsequent den ästhetischen Anforderungen des Musikvideos, obwohl es das Genre gleichzeitig parodiert.

Die bisherigen Erkenntnisse machen deutlich, dass die metaphorische Ebene in „Windowlicker“ nicht stringent ist beziehungsweise nicht geradlinig bezüglich ihrer Andeutungen und Aussagen verläuft. Immer wieder durchkreuzen und unterbrechen sich die Erzählstränge. Demontage und Referenz liegen nah beieinander in ambivalenten Ereignissen, wie zum Beispiel einerseits der symbolischen Inbesitznahme der schwarzen Frauen durch den weißen *Aphex Twin*, dessen Kopf aber andererseits auf den Frauen schwarz wird. Auch der virtuose Tanzstil *Michael Jacksons* wird durch Überzeichnung parodiert und zur gleichen Zeit für die Ausübung von Macht benutzt.<sup>427</sup> Damit wird „eine Aufhebung der historischen Differenz zwischen weißen und schwarzen Körperinszenierungen im Musikvideo“<sup>428</sup> in einer Weise vollzogen, wie sie für die neue Popkultur signifikant

---

<sup>425</sup> Visuelle Zitate des einflussreichen Hollywood-Choreografen *Busby Berkely* sind auch in Club Visuals üblich, vgl. Weibel, 1987, S. 128

<sup>426</sup> Vor allem die Inszenierung einer Solo-Tanzszene *Jacksons* im Musikvideo „Black Or White“ weist Parallelen zur Choreografie in „Windowlicker“ auf.

<sup>427</sup> Michael Jackson pflegte in einigen seiner Musikvideos Kämpfe auszutragen, die er gewann, indem er via seiner Choreografie Feinde zu Deserteuren machte und sie schließlich seinem Tanz-Kommando unterstanden. vgl. Kaja Silverman in: „Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Body Rock“, 2001, TC 00:18:21–00:19:18, 00:27:03–00:27:50

<sup>428</sup> Karnik, 2004

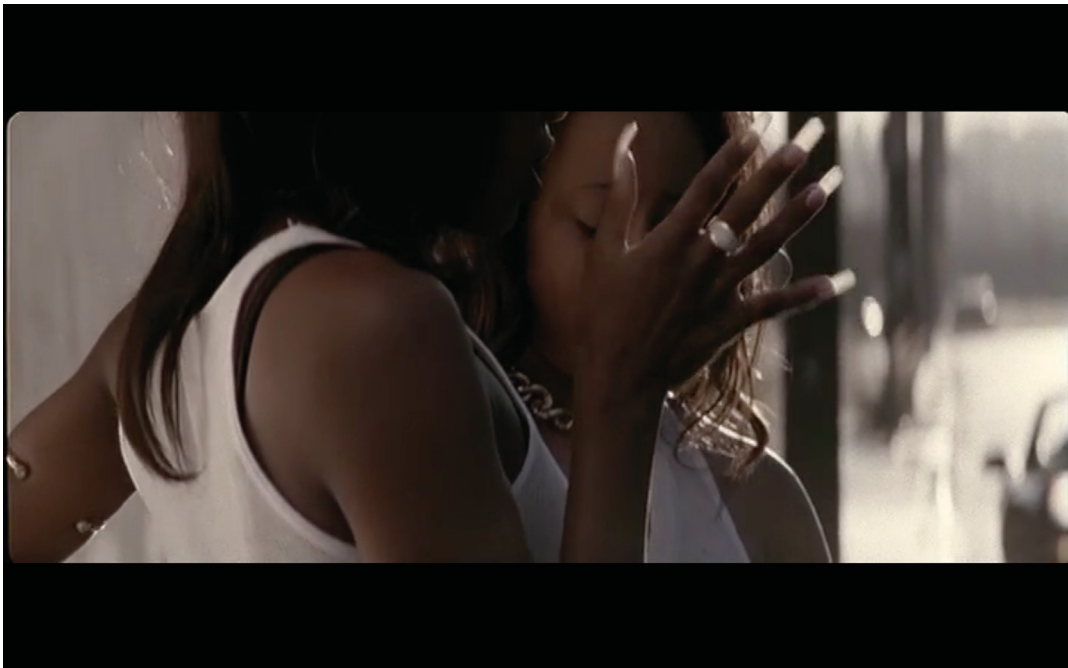
ist. Die Stringenz in „Windowlicker“ hat also eine rein formale Dimension. Hier berücksichtigt „Windowlicker“ sowohl den ästhetischen Anspruch eines Musikvideos als auch dessen formvollendete, technische Umsetzung. Im Umgang mit den gesampelten Botschaften aus der basalen Kultur verhält sich dieses Musikvideo jedoch wie ein Track: Inhaltlich haben sie kaum noch Relevanz, vielmehr geht es um die Form, in der sich Klang und Bild in den Kontext des Musikfernsehens einfügen. Auch wenn „Windowlicker“ durch die Genre- und Formateigenschaften des Musikvideos von der alten Popkultur durchdrungen ist, verweist der nicht-narrative Habitus auf die neue Popkultur und ihre solitären Assoziationsfelder.

### ***Szene A: Am Bordstein***

*TC 00:01:33–00:01:40 Schnitt. Soundzäsur. Es ist „Straßen-Athmo“ zu hören. Im Hintergrund ist das heranrollende Cabrio mit gesetztem Blinker zu sehen. Das Auto bringt die Hip-Hop-Version des Tracks mit und lässt den Pegel der Musik in der räumlichen Annäherung ansteigen. Zeitgleich beginnt eine Kamerafahrt an zwei Paar High Heels, die am äußersten Rande eines Bordsteins positioniert sind, und an den vier dazugehörenden Beinen hochzufahren, vorbei an zwei weißen Hotpants, goldfarbenen Kettengürteln, weißen Tops, klirrendem Modeschmuck, langen dunklen, geglätteten Haaren – um schließlich auf der Höhe zweier Köpfe dunkelhäutiger Frauen anzuhalten. Die überlangen, künstlichen Fingernägel der mit dem Rücken zum Betrachter gekehrten Frau im Vordergrund lassen weißlich die tief stehende Sonne durchscheinen.*

In dieser Szene rezitiert *Cunningham* das stereotype Frauenbild in Hip-Hop- und R’n’B-Videos. Die sogenannten *hoochies* sind vor allem in den 1990er Jahren in vielen Musikvideos anwesend und werden auch in teilweise sehr sexistischen Lyrics, wie in „Hoochie Mama“ von der *2 Live Crew* betextet. Die wartende Position der Frauen am Bordstein spielt auf die grenzwertige Rolle der *hoochies* in den parodierten Musikvideos an, in denen ihre Körper unverhohlen in einer Weise zur Schau gestellt werden, die kaum anders als dienstleistend interpretiert werden kann. Detailreich werden ihre Outfits in der Szene geschildert, jedoch deuten die weiße Kleidung und weiß pedikürten Fingernägel auf den strikt eingehaltenen formalen

Rahmen hin, der sich neben einem bestimmten Licht und starken Hell-Dunkel-Kontrasten eben auch in der Kleidung der Darsteller zeigt.



27, 28 Wartende hoochies am Straßenrand (Videostills WL)

**Szene B: Die Maskerade**

*TC 00:04:34 Nachdem die Stretchlimousine zum Stehen gekommen ist, entsteigt die maskierte Pop-Persona Aphex Twin dem Gefährt. Die Kamera blickt auf zu einer Erscheinung, während das Getöse des Bremsmanövers verstummt ist und der Track beginnt.*



29 Aphex Twin entsteigt der Stretchlimousine (Videostill WL)

Die Maskierung gibt dem EDM-Künstler die Möglichkeit, sich als Pop-Persona im Musikvideo zu präsentieren, ohne sich gleichzeitig als reale Person vor den Klang des Tracks zu stellen. Dass *Aphex Twin* eine Maske seines eigenen Gesichtes trägt, unterstreicht zwar eine Künstlichkeit, macht ihn jedoch nicht vollkommen anonym. Vielmehr eröffnet sich damit für ihn die Möglichkeit, sich selbst zu sampeln und zu loop. Seine Identität verschmilzt also mit der Maschine, aus der die Klänge kommen.

Zu keiner Zeit wird die schöpferische Macht *Aphex Twins* in Frage gestellt. Bevor sein Gesicht überhaupt sichtbar wird, klären der harte Aufprall und das Wegschieben des kleinen *Mazda MX-5* durch die *Lincoln Town Car*-Stretchlimousine das Kräfteverhältnis. Die darauf folgende Sequenz der übernatürlich verlängerten Limousine manifestiert die Herrschaft mit einem



infernalischen Geräusch, das mit dem Klang von entweichendem Luftdruck, gleich einer pneumatischen Bremse großer Fahrzeuge, beendet wird. Wie ein afrofuturistisches Alien, das sein Raumschiff verlässt, tritt *Aphex Twin* als dann auf die Straße. Ein paar Sekunden später vervielfältigt sich sein Gesicht auf den Körpern der *hoochies*, gleich dem Klang, der sich eine organische Komponente vorbehält.



30, 31 Champagner und hoochies in Superzeitlupe (Videostills WL)



***Szene C: Champagner-Orgie***

*TC 00:08:16-00:09.20 Die Kulmination des Tracks wird begleitet vom Öffnen einer Champagnerflasche durch Aphex Twin. Das Getränk ergießt sich druckvoll aus der Flasche auf die nackte Haut der tanzenden hoochies. Die gesamte Szene läuft in Superzeitlupe ab und beschließt das Musikvideo, bevor der Abspann beginnt.*



32 Hinterteile der hoochies in Superzeitlupe (Videostill WL)

Diese Szene parodiert die Symbolik des luxuriösen Überflusses und sexueller Andeutungen, die über das Trinken von Champagner in Hip-Hop- und R'n'B-Videos transportiert wird. Außerdem wird mit den typischen Kameraeinstellungen gespielt, die fragmentierte, tanzende Frauenkörper in diesen Musikvideos zeigen. Die *hoochies*, die bereits durch die Maskierung ihrer Attraktivität beraubt wurden, werden nun weiter durch die Superzeitlupe verzerrt, indem ihre Cellulite an den Oberschenkeln und Gesäßen plastisch ausgeformt wird. Die Überzeichnung wird aber noch weiter getrieben, indem der Champagner auf die Frauenkörper spritzt, wie Sperma während eines männlichen Orgasmus. In diesem Moment vereinen sich nicht nur die *hoochies* und *Aphex Twin* endgültig, sondern auch der Klang mit den Bildern. Die dominante, verzerrte, acid-artige „Synthesizerwand“ im Track, die für

die rauschhafte Entfesselung der Tanzenden auf der Tanzfläche steht, verschmilzt mit der sinnlichen Ekstase des Champagner-Orgasmus in den Bildern.

### ***Szene D: Die Busby-Berkeley-Referenz***

*TC 00:07:26–00:07:32 Für die Dauer des Hookline-Motivs von 16 Takten erklingt eine harmonische Begleitung. Da sich in dieser Passage keine klanglichen Zäsuren ereignen, wirkt der Track an dieser Stelle sanft und behutsam. Im Musikvideo eröffnet sich nun der Blick von oben, auf die symmetrisch angeordnete Tanzformation der hoochies.*



33 Schirmformation in Busby-Berkeley-Perspektive (Videostill WL)

Der Blick mit einem Kamerakran auf eine Tanzformation von oben, der durch *Busby Berkeley* in den 1930er Jahren auf dem Monitor populär gemacht wurde, ist ein häufiges Zitat in Musikvideos (vgl. Kapitel I.1.1). So ist auch diese Szene als Parodie auf das gesamte Genre Musikvideo zu verstehen, denn „Windowlicker“ verzerrt diese Referenz an die basale Kultur zweimal: erstens mit den maskierten Frauen, die in drei Gruppen geloopt werden (vgl. Abbildung 34) und in Zeitlupe und Unschärfe gemäß dem Klang pulsieren, und zweitens mit einer deformierten

Choreografie, die *Cunningham* selbst als „immature and perverted Buzz Berkeley’s moves“<sup>429</sup> beschreibt.



34 Pompon-Ornament in Busby-Berkeley-Perspektive (Videostill WL)

Das Logo *Aphex Twins* auf den Schirmen (vgl. Abbildung 33) wirkt dabei fast wie ein brutal aufgedrückter Stempel, der stellvertretend für den fremden Klang auch diese Enklave des im Musikvideo ehrfürchtig erhaltenen, kulturellen Zitats *Berkeleys* auf dem postmodernen Monitor annihiliert.

---

<sup>429</sup> DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

## 2 Resümee

Die These dieser Arbeit postuliert einen ästhetischen Paradigmenwechsel, der sich durch die Electronic Dance Music im Musikvideo vollzieht. Ausgangspunkt der Überlegungen war dabei das konventionelle Musikvideo, das in seiner Eigenschaft als elektronische Erweiterung der Bühne auf dem Monitor – insbesondere dem Fernsehmonitor – an erster Stelle dem Zweck der Performance eines Songs durch den oder die Interpreten dient. Eingebettet in das Programm der Musiksender, vor allem aber *MTV*, bildete das Musikvideo unter diesen Gegebenheiten in den 1980er und 1990er Jahren bestimmte ästhetische Attribute aus. Fernab dieser medialen Monitor-Situation wurde unterdessen in den Clubs der Großstädte der Grundstein für die Entwicklung des Tracks der Electronic Dance Music gelegt, dessen musikalische Figur sich deutlich von der des Songs unterschied. Als modularer Teil des DJ-Mixes konstituierte sich der Track nicht mehr über die Strophen und Refrains der Lyrics, sondern als instrumentales Gefüge geschichteter Klangspuren. Vocals spielen im Track, insbesondere im Techno-Track, kaum mehr als narrative Elemente eine Rolle; allenfalls werden sie durch Sampling und Fragmentierung zum rhythmisierten Klangelement. Damit wird auch der traditionelle Auftritt der Interpreten auf einer Bühne obsolet. Soll also ein Track im Musikvideo visualisiert werden, muss die Diskrepanz, die nun innerhalb gewohnter Umsetzungsmuster im Musikvideo entsteht, mit anderen Strategien der Bebilderung überwunden werden. Diesen Strategien liegt ein verstärkter Fokus auf dem klanglichen Geschehen zugrunde, denn die Bilder werden aus ihrer traditionellen Aufgabe entlassen, den Auftritt der Musiker zu illustrieren. Durch den Track, der mit Geräten wie Synthesizern und Samplern bzw. einer adäquaten Software produziert wird, abstrahiert sich die Klangerzeugung in einem nicht mehr en detail nachvollziehbaren Prozess. Hier beginnen also die Bilder im EDM-Musikvideo frei auf das Klanggeschehen zu reagieren, ohne dessen Entstehung dokumentieren zu wollen.

Über eine Verortung des Musikvideos im wissenschaftlichen Diskurs konnte in Kapitel I festgestellt werden, dass die ästhetischen Eigenschaften dieses Genres in der Diskussion bisher eine untergeordnete Rolle spielen. In diesem Zusammenhang wurde auch die Klang-Bild-Relation oft nur ungenügend ausgewertet. Einzig bei

*Carol Vernallis* ließ sich eine stark an der Musik orientierte Analyse ästhetischer Eigenschaften des Musikvideos finden, die für diese Arbeit weitergedacht werden konnte. *Vernallis* bezog jedoch in ihre Betrachtung ausschließlich Musikvideos ein, die zu Songs entstanden. Diese Arbeit schließt also schon allein durch ihre Beschäftigung mit EDM-Videos eine Lücke. Der Betrachtungszeitraum wurde dabei auf den Monitor des Fernseherers begrenzt, auf dem das Genre seine Blütezeit erlebte, bevor es durch Streaming auf den Monitoren der Computer, Tablets und Mobiltelefone wiederkehrte.

Für die Betrachtung der Musikvideos, die zu EDM-Tracks entstehen, musste in Kapitel II zunächst auch die wissenschaftliche Landschaft, die um die Electronic Dance Music gewachsen war, untersucht werden, wobei der Gebrauch des Begriffs „EDM“ trotz seiner Konnotation einer US-amerikanischen, stark kommerziell ausgerichteten Musikströmung hier als für die Erörterungen geeignet erachtet wurde. Dabei stellte sich heraus, dass EDM-Subgenres wie House und Techno zwar historisch und kulturell untersucht wurden, aber auch hier eine ästhetische Betrachtung bisher nur selten erfolgte. Um ästhetische Attribute für EDM verifizieren zu können, wurde die musikalische Figur des Tracks aufgeschlüsselt, wobei die Erkenntnisse *Mark J. Butlers* hilfreich waren. Die Kulturtheorie von *Jochen Bonz* konnte daraufhin durch ihren stark klanglichen Aspekt zu einer ästhetischen Systematisierung beitragen. Vor allem die von *Bonz* als „neue Popkultur“ bezeichnete Praxis, die sich als Unterbrechung einer wertenden Bezugnahme zur basalen Kultur einer dahin gehenden Aussage verweigert und die sich dergestalt auch im Track manifestiert, konnte auf das EDM-Video übertragen und in der Fallstudie explizit hergeleitet werden. Für die Betrachtung von EDM wurde der Untersuchungszeitraum auf die Zeit beschränkt, in der Tracks vor allem über das Medium Vinyl verbreitet wurden, da digitale Formate sowie ihr Vertrieb über das Internet andere Marktmechanismen und ästhetische Konsequenzen erzeugen, die in dieser Arbeit, abgestimmt auf den Zeitraum der Betrachtung des Musikvideos, keine Rolle spielen.

Die Fusion der Electronic Dance Music mit Bildern – zunächst im Club durch Projektionen und Club Visuals sowie später durch hybride audiovisuelle Formate,

die sowohl dem Club als auch dem Monitor gerecht werden, wurde in Kapitel III historisch und ästhetisch veranschaulicht. Darüber hinaus konnte aufgezeigt werden, wie sich typische Visualisierungsmuster von EDM und konventionelle Bildverläufe des Musikvideos trotz ihrer grundsätzlich verschiedenen ästhetischen Absichten im EDM-Video mischen und damit in einer für beide Genres ästhetisch plausiblen Form vereinen. Die Analyse konnte sich hierbei kaum über theoretische Quellen konstituieren, sondern orientierte sich vor allem an aufgezeichneten Werken. Dabei zeigte sich, dass Musikvideos und Tracks eine weniger starre Beziehung zueinander pflegen, als Musikvideos und Songs, denn während ein Song oft in die Vermarktungsmechanismen großer Musikkonzerne eingebunden ist, muss ein Track vor allem im Club funktionieren, ehe er seinen Weg durch massenmediale Kanäle antritt. Des Weiteren wurde anschaulich gemacht, dass Musiker im EDM-Video fast nur noch inkognito auftreten bzw. durch Schauspieler oder Puppen ersetzt werden. So lösen sich vermeintliche Bezüge zur Realität, die trotz offensichtlicher Inszenierung der Pop-Persona im konventionellen Musikvideo noch suggeriert werden, vollkommen zugunsten einer rein fiktionalen Präsentation auf. Die Darstellung der Figuren im EDM-Video ist dabei in eine sehr präzise auf den Klang reagierende, komplexe Choreografie der Bilder eingebettet, die sich insofern auch von der im Live-Kontext eher zufällig generierten Ästhetik der Club Visuals unterscheidet. Diese Visualisierungsstrategien, die sich durch die Electronic Dance Music im Musikvideo herausgebildet haben und die von der maskierten Darstellung der Künstler bis hin zu ihrem gänzlichen Verschwinden reichen, beispielsweise zugunsten symbolischer Darstellungen von Tonspuren oder einer Abkehr in das Kurzfilmgenre, sind Folgen der veränderten musikalischen Figur des Tracks. Die angeführten Werke haben verdeutlicht, in welcher unterschiedlicher Weise Musikvideos auf EDM reagieren und wie facettenreich sich ästhetische Eigenschaften des Musikvideos und der Electronic Dance Music zu einem EDM-Video verbinden können – und dabei in vollem Umfang beiden künstlerischen Genres gerecht werden. Es ist offensichtlich, dass die Konvention, einen Künstler persönlich zu präsentieren, zwar weiterhin präsent ist, jedoch die veränderte Darstellung ihn vielmehr zum Teil des Klanges gemäß der instrumentalen Eigenschaft des Tracks werden lässt.

Das in Kapitel IV als Fallstudie analysierte EDM-Video „Windowlicker“ verquickt die ästhetischen Ansätze des Musikvideos und der Electronic Dance Music wie kaum ein zweites Werk. So erscheint in „Windowlicker“ die Pop-Persona mit der Maske des eigenen Antlitzes und trägt damit zunächst dem konventionellen Auftritt des Interpreten im Musikvideo Rechnung. Gleichzeitig wird die Pop-Persona, zusammen mit den anderen maskierten Protagonisten, aber gerade dadurch auch zum Symbol des selbsterschaffenen Klangs. Dies wiederum kennzeichnet die hier für das EDM-Video entwickelte, individuelle Visualisierungsstrategie im Sinne eines im Hintergrund stattfindenden Produzententums. Die Einbettung der Figuren in ein selbstreferenzielles Umfeld voller genretypischer Verweise auf die Monitorkultur referenziert wiederum auf das Musikvideo, wogegen die extreme Klangformiertheit in der Anordnung der Bilder sich wiederum entsprechend der Electronic Dance Music konstituiert.

Dieses einzigartige Zusammenwirken unterschiedlicher ästhetischer Ansätze innerhalb eines Musikvideos prädestiniert „Windowlicker“ in dieser Arbeit nicht nur als Fallstudie. Auch als Werk selbst kennzeichnet „Windowlicker“ einen kulturellen Moment, in dem Electronic Dance Music mit dem Musikvideo tatsächlich vollkommen aufging – und auch dies galt es hier zu dokumentieren.

Als vor allem in der Kunstkritik oft erwähntes, aber nie ausreichend besprochenes Werk wurde „Windowlicker“ in der Arbeit erstmals konsequent aus einer klanglichen Perspektive untersucht. Durch diesen Blickwinkel konnte erarbeitet werden, dass die Botschaften, die „Windowlicker“ aussendet, zwar Bezüge zur basalen Kultur zulassen und beispielsweise Geschlechterrollen und Rassenklischees infrage stellen, jene jedoch als Nebenerscheinung eines Körpersamplings auftreten, das in der Absicht entstand, den Klang des Tracks abzubilden. Diese Interesslosigkeit an institutionellen Kulturdebatten entspricht der neuen Popkultur von *Bonz*, die den politischen Raum verlassen hat, um sich der reinen Gestaltung zu widmen. Anhand der Fallstudie in Kapitel IV wurden die in Kapitel I und II extrahierten ästhetischen Attribute zusammengeführt und angewendet. Hierbei konnten Charakteristika herausgearbeitet werden, die den ästhetischen Paradigmenwechsel im Musikvideo durch Electronic Dance Music gemäß der These



dieser Arbeit kennzeichnen. Grundsätzlich beruht dieser auf der, verglichen mit dem Song, veränderten musikalischen Figur des Tracks, für den als instrumentales Werk das Verschwinden der vortragenden Interpreten signifikant ist, sowie auf der durch die Produktionsweise hervorgerufenen Unbekanntheit der Klangquelle und damit auch auf der Fremdheit des Klanges selbst. Aus diesen Gegebenheiten heraus konstituieren sich die im Folgenden noch einmal für „Windowlicker“ zusammengefassten Teilaspekte des darauf reagierenden Genres Musikvideo.

1. Das ästhetische Attribut des Fremden, das sich in EDM durch neue und dadurch unbekannte Klänge konstituiert, wird im Bild durch die Mutation menschlicher Körper sichtbar. Interpret und Klangquelle fusionieren symbolisch in den mutierten Körpern. Mit dieser Form der Visualisierung werden konventionelle Darstellungsweisen im Musikvideo durch EDM verdrängt. Der verstörende Effekt, der über das Aufbrechen normativer Standards entsteht, entspricht gleichzeitig dem Anspruch des Musikvideos, möglichst sensationell zu sein.

2. Die Klangformiertheit der Bilder des Musikvideos verdichtet sich durch die musikalische Figur des Tracks. So bestimmen nicht mehr Strophe und Refrain visuelle Abläufe, sondern das von seiner Funktion als Teil des Mixes bestimmte instrumentale Gefüge des Tracks, das sowohl aufgrund fehlender Lyrics als auch des unklaren Entstehungsprozesses der Klänge nicht mehr narrativ ist. Die Bilder reagieren also explizit auf nur Bruchteile von Sekunden dauernde klangliche Ereignisse. Kennzeichnend für diesen Vorgang sind in „Windowlicker“ kaum sichtbare Störbilder, die arrhythmische Einschübe im Track begleiten. Die Klangformiertheit im EDM-Video ist im Gegensatz zum konventionellen Musikvideo dadurch kleinteiliger und präziser.

3. Die für das konventionelle Musikvideo typische, die Performance der Pop-Persona ausschmückende Pseudonarration wird im EDM-Video zunächst durch die Gruppierung der Bilder gemäß dem nicht-narrativen Klang verdrängt. Da aber abstrakte Bilder allein das Genre Musikvideo selten vollkommen befrieden können, sondern vielmehr fragmentierte Club-Visuals bleiben, beschränkt sich die Nicht-Narration, wie auch in „Windowlicker“, oft auf die syntaktische Ebene, während



darüber hinaus durchaus eine Pseudonarration oder eine Narration im Sinne eines Kurzfilms entwickelt werden kann.

4. Generell vorherrschende fiktionale Tendenzen werden durch EDM im Musikvideo verstärkt. Dies zeigt sich vor allem in der Übersetzung von Prozessen aus der Musikproduktion in Bilderverläufe, die sich im EDM-Video unter anderem in Mikrosequenzen, Zeitlupe oder Zeitraffer zeigen. So sind es in „Windowlicker“ nicht nur unwirklich belichtete Orte, an denen sich mutierte Wesen ergehen, sondern auch stark modifizierte zeitliche Abläufe oder eine physische Ansprache (Cinematic Shock), die das Fiktionale potenzieren.

5. Typische Prozesse der Popmusikvermarktung sind für EDM zwar nicht ausgeschlossen, jedoch treten sie überwiegend umsortiert auf. Damit im Zusammenhang steht auch die veränderte Darstellung der Pop-Persona im Musikvideo, die hinter ihr Werk, den Track, zurücktritt. So zeigt sie sich in „Windowlicker“ auch nur scheinbar, indem sie zwar auftritt, aber im selben Moment durch die Maskierung mit dem eigenen Konterfei zum anonymisierten Substitut von sich selbst wird – inmitten parodistischer Anleihen und Zitate. Gemäß der neuen Popkultur verschwinden in „Windowlicker“ sämtliche politischen Bezüge, denn es geht vielmehr um ein Bild-Design, als um das Generieren einer Bedeutung – ebenso wie in den Samples des Tracks Bedeutungen zugunsten des Klang-Designs zerstückelt und neu zusammengesetzt werden.

Die Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit verdeutlichen, dass eine künstlerische Praxis wie die Electronic Dance Music auch jenseits der Erlebnisräume urbaner Clubs und außerhalb der Musikstudios ästhetische Konstellationen neu ordnete. Wie groß dieser Einfluss sein kann, zeigte sich in der Arbeit anhand des Musikvideos, einem massenmedialen Genre, das sich analog dem Popsong bis dato äußerst homogen entwickelt hatte. Die strukturellen Veränderungen, die der Track innerhalb des Musikvideos verursacht und die hier als der ästhetische Paradigmenwechsel erörtert wurden, bestätigen aber nicht nur eine kulturelle Relevanz von EDM, sondern auch eine ebensolche des Musikvideos. So qualifiziert sich Letzteres auch unter veränderten klanglichen Bedingungen als unentbehrlicher

Bestandteil der Aufführung von Popmusik auf dem Monitor – und einmal mehr auch als ernstzunehmendes, künstlerisches Genre, innerhalb dessen sich zeitgenössische Avantgarden abbilden können. Entsprechend konnte das Musikvideo mit der Electronic Dance Music sein stilprägendes Potenzial erneuern und in der Folge andere audiovisuelle Kommunikationsformen des Monitors beeinflussen. Vor allem die verdichtete Klangformiertheit der Bilder, die sich durch den nicht-narrativen Track im Musikvideo zeigt, fand ihren Widerhall in Werbespots und Spielfilmen. Zudem steht das EDM-Video audiovisuellen Kunstwerken näher, als es für das Musikvideo in der Geschichte jemals zutraf.

Das EDM-Video „Windowlicker“ ist dabei nicht nur ein herausragendes Beispiel für all jene so weitreichenden Prozesse, sondern zugleich kaum zu übertreffen in seiner Modellhaftigkeit für eine kulturell immer dominanter werdende Praxis des Samplings und des Remixings, die durch Technologie und Massenspeicher unsere Vergangenheit in immer kürzeren Abständen wiederaufbereitet. Popmusikalisch bereits im EDM-Track manifestiert, entledigen sich in „Windowlicker“ nun zwangsläufig auch die Bilder deutlicher denn je ihrer ursprünglichen Kontexte. Indem sich *Chris Cunningham* das Design des Establishments zu eigen machte und in neue Kontexte einsortierte, schuf er mit „Windowlicker“ in letzter Konsequenz einen Remix des Musikvideos selbst.

Wie sich das Musikvideo durch das Internet verändert hat und welche ästhetische Rolle dabei die durch schier unerschöpfliche Online-Archive jederzeit abrufbare Vergangenheit spielt, wird Gegenstand zukünftiger wissenschaftlicher Arbeiten sein. Das Musikvideo bleibt als Forschungsgegenstand damit auch in Zukunft interessant, auch wenn – oder gerade weil – es längst dem Fernsehen entwachsen und nur noch multimedial zu denken ist.

## V Quellen

*Literatur*

Altmeier, Markus „Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry - Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse“, Tectum Verlag, Marburg, 2008

Altrogge, Michael „Tönende Bilder: Interdisziplinäre Studie zu Musik und Bildern in Videoclips und ihrer Bedeutung für Jugendliche“, 3 Bd., VISTAS Verlag, Berlin, 2001

Anz, Philipp/Walder, Patrik (Hrsg.) „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1999

Anz, Phillip/Meyer, Arnold „Die Geschichte von Techno“ in: Anz, Philipp/Walder, Patrik (Hrsg.) „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1999

Assmann, Jan „Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen“, C.H. Beck, München, 1992

Aust, Michael P. „The Return Of The Dinosaur“ in: Aust, Michael P./Kothenschulte, Daniel (Hrsg.) „the art of popvideo“, DISTANZ Verlag, Berlin, 2011

Baudrillard, Jean „Das Jahr 2000 findet nicht statt“, Merve Verlag, Berlin, 1990

Baudrillard, Jean/Patton, Paul „The Gulf War Did Not Take Place“, Indiana University Press, Bloomington, 1995

Bechdolf, Ute „Puzzling Gender. Re- und De-Konstruktionen von Geschlechterverhältnissen im und beim Musikfernsehen“, Deutscher Studien Verlag, Weinheim, 1999

Bidder, Sean „Pump Up The Volume - A History of House“, Channel 4 Books, London, 2001

Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hrsg.) „Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, Köln, 1987

Bonz, Jochen „Subjekte des Tracks. Ethnografie einer postmodernen/anderen Subkultur“, Kulturverlag Kadmos, Berlin, 2008

Böhm, Thomas „Hey Stop! What's That Sound?“ in: Phleps, Thomas/von Appen, Ralph (Hrsg.) „Pop Sounds - Klangtexturen in der Rock- und Popmusik“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Bral, Mieke/Bryson, Norman „Semiotics and Art History“ in: „The Art Bulletin Vol 73, No. 2“, College Art Association, New York, 1991

Brewster, Bill/Broughton, Frank „The Record Players: DJ Revolutionaries“, Black Cat, New York, 2010

Broicher, Fabian „Reinhören: Aphex Twin verschenkt neues Album ‚Modular Trax‘ auf Soundcloud“ in Rolling Stone, 10.11.2004, online: <http://www.rollingstone.de/news/meldungen/article656793/reinhoeren-aphex-twin-verschenkt-neues-album-modular-trax-auf-soundcloud.html> (Stand: 18.11.2014)

Brougher, Kerry „Visual-Music Culture“ in: Brougher, Kerry/Strick, Jeremy/Wiseman, Ari/Zilczer, Judith (Hrsg.) „Visual Music. Synaesthesia in Art and Music Since 1900“, Thames & Hudson Ltd., London, 2005

Butler, Mark J. „Unlocking the Groove - Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music“, Indiana University Press, Bloomington, 2006

Crevits, Bram „The roots of VJing - A historical overview“ in: Faulkner, Michael (D-Fuse) (Hrsg.) „VJ - audiovisual art and vj-culture“, Laurence King Publishing, London, 2006

Daniels, Dieter „Die Einfalt der Vielfalt“ in: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hrsg.) „Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, Köln, 1987

Danluck, Meredith „Richard D. James, 2001 - with Meredith Danluck, photographed by Wolfgang Tillmanns“, index Magazine, online: [http://www.indexmagazine.com/interviews/aphex\\_twin.shtml](http://www.indexmagazine.com/interviews/aphex_twin.shtml)[http://www.indexmagazine.com/interviews/aphex\\_twin.shtml](http://www.indexmagazine.com/interviews/aphex_twin.shtml) (Stand: 15.4.2014)

Dax, Max „From The Vaults: An Interview with Aphex Twin“, (Interview aus dem Jahr 1996), 13.8.2013, Electronic Beats, online: <http://www.electronicbeats.net/en/features/interviews/from-the-vaults-aphex-twin/> (Stand: 20.1.2014)

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix „Tausend Plateaus“, Merve Verlag, Berlin, 1992

Denisoff, R. Serge „Inside MTV“, Transaction Publishers, New Brunswick, New Jersey, 1988 und (first paperback reprint) 1991

Denk, Felix/von Thülen, Sven „Der Klang der Familie: Berlin, Techno und die Wende“, Suhrkamp, Berlin, 2012

Die Gestalten Berlin/Chromapark e.V. „Locaizer 1.0 – the techno house book“ (2. Aufl.), Die-Gestalten-Verlag, Berlin, 1995 (*Quellenangaben zu diesem Buch besitzen keine Seitenzahlen, da die Buchseiten nicht nummeriert sind.*)

Diederichsen, Diederich „Kunstvideo versus Videoclip: Eine Musik, die ohne Bilder nicht leben kann“ in: Poschardt, Ulf (Hrsg.) „Look At Me. Video – 25 Jahre Videoästhetik“, Hatje Cantz Verlag, Düsseldorf, 2004

Diederichsen, Diederich (nicht transkribierter Vortrag) in: Rainald Götz und Diederich Diederichsen „mehr“ Mosse-Lectures, Humboldt-Universität zu Berlin am 3.5.2012, online: <http://www.mosse-lectures.de/web/index.php/de/content/archive/SS12.html> und [http://www.youtube.com/watch?v=i1cAk\\_RoAeQ](http://www.youtube.com/watch?v=i1cAk_RoAeQ) (Stand: 15.1.2014)

Dombal, Ryan „Interviews/Chris Cunningham“ in: Pitchfork, 31.6.2005, online: <http://pitchfork.com/features/interviews/6103-chris-cunningham/> (Stand: 10.5.2014)

Eshun, Kodwo „Heller als die Sonne“, ID Verlag, Berlin, 1999

Eshun, Kodwo „The Reinvention Of House“ in: Shapiro, Peter/Lee, Iara „Modulations – A History Of Electronic Music: Throbbing Words On Sound“, Caipirinha Productions, New York, 2000

Feige, Marcel „Deep In Techno. Die ganze Geschichte des Movements“, Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2000

Frith, Simon/Goodwin, Andrew/Grossberg, Lawrence: „Sound & Vision – The Music Video Reader“, Routledge, Abington, Oxon, 1993, (reprint) 2000

Flusser, Vilém „Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?“, Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 1992

Frahm, Laura „Liquid Cosmos. Movement and Mediality in Music Video“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Funk-Hennigs, Erika „Musikvideos im Alltag: Geschlechtsspezifische Darstellungsweisen“ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Gabrielli, Giulia „An Analysis of the Relation between Music and Image – The Contribution of Michel Gondry“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.)

„Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Garnier, Laurent/Brun-Lambert, David „Elektroschock: Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik“, Hannibal Verlag, Höfen, 2005

Geuen, Heinz/Rappe, Michael „Chromatische Identität und Mainstream der Subkulturen. Eine audiovisuelle Annäherung an das Stilphänomen Madonna am Beispiel des Songs „Music““ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Gilbert, Jeremy/Pearson, Ewan „Discographies. Dance Music, Culture And The Politics of Sound“, Routledge, London, 1999

Goetz, Rainald „Rave“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2001 (1. Aufl.), 2013

Goodwin, Andrew „Dancing in the distraction factory: music television and popular culture“, Regents of the University of Minnesota, 1992

Görner, Veit/Wagner, Hilke (Hrsg.) „Chris Cunningham“, Kestnergesellschaft, Hannover, 2004

Green, Jared „Introduction“ in: Green, Jared F. (Hrsg.) „DJ, Dance and Rave Culture. Examining Pop Culture“, Greenhaven Press/Thomson Gale, Detroit, 2005

Hanich, Julian „Cinematic Emotions in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear“, Routledge, New York, 2010

Hann, Michael „BBFC plans to introduce age ratings for music videos“ in: The Guardian, 13.1.2014, online: <http://www.theguardian.com/music/2014/jan/13/bbfc-wants-age-rating-system-introduced-online-videos> (Stand: 19.2.2014)

Heiser, Jörg „Mein Kopf steht in Flammen“ in: Görner, Veit/Wagner, Hilke (Hrsg.) „Chris Cunningham“, Kestnergesellschaft, Hannover, 2004

Helms, Dietrich „In Bed With Madonna. Gedanken zur Analyse von Videoclips aus medientheoretischer Sicht“ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Henscher, Sonja „It's the real Queen Be. Eine Analyse des Videoclips ‚No Matter What They Say‘ der Rapperin Lil' Kim“ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Hoffmann, Heiko „Aphex Twin Interview“ in: Groove Nr. 72, Oktober/November 2001

Hoffmann, Heiko „Aphex Twin. Ein Backup für Millionen“ in: Spex Nr. 356, Oktober 2014 (2014a)

Hoffman, Heiko „25 Fragen an Aphex Twin“ in: Groove Nr. 151, November/Dezember 2014 (2014b)

Holmes, Thom „What Is Electronic Music?“ in: Green, Jared F. (Hrsg.) „DJ, Dance and Rave Culture. Examining Pop Culture“, Greenhaven Press/Thomson Gale, Detroit, 2005

Jacke, Christoph „Kontextuelle Kontingenz: Musikclips im wissenschaftlichen Umgang“ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Jacke, Christoph „Who Cares about the Music in Music Videos? Toward a Multiperspectival Pop Cultural Study“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Kahney, Leander „Hey, Who's That Face in My Song?“ in: WIRED, 5.10.2002, online: <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/05/52426> (Stand: 28.1.2014)

Kaplan, E. Ann „Rocking around the clock: music television, postmodernism and consumer culture“, Routledge New York & London, (Copyright E. Ann Kaplan 1987) 1991

Karnik, Olaf „Transhumane Körper und Bilder wie Beats“ in: Görner, Veit/Wagner, Hilke (Hrsg.) „Chris Cunningham“, Kestnergesellschaft, Hannover, 2004

Karnik, Olaf „Cunningham & Co. Körperinszenierungen in Elektronikclips“ in: Jansen, Meike/club transmediale (Hrsg.) „Gendertronics. Der Körper in der elektronischen Musik“ Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2005



Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten „Video thrills the Radio Star – Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen“, transcript Verlag, Bielefeld, 2005

Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten „Imageb(u)ilder im Wandel“ in: Mania, Thomas/Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Image(b)uilder – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Videoclips“, Telos Verlag Dr. Roland Seim M.A., Münster, 2011

Keutzer, Oliver „Traum und Transparent – Die Bildwelten des Chris Cunningham“ in: testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 10, Juli 2001, Ventil Verlag, Mainz

Kittler, Friedrich „Grammophon, Film, Typewriter“, Brinkmann & Bose Verlag, Berlin, 1986

Klein, Gabriele „Electronic Vibration – Pop Kultur Theorie“, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2004

Klein, Holger „Die 50 besten elektronischen Alben der letzten 25 Jahre: Aphex Twin, Selected Ambient Works 85–92 (Apollo, 1992)“ in: Groove Nr. 145, November/Dezember 2013

Kollektiv ‚Blutende Schwertlilie‘ (alias Diedrich Diederichsen, Jutta Koether) „Wenn Worte nicht ausreichen“ in: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hrsg.) „Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, Köln, 1987

Kothenschulte, Daniel „Das Erbe der Cliptomanen – Das Musikvideo im Kunstkontext“ in: Aust, Michael P./Kothenschulte, Daniel (Hrsg.) „the art of popvideo“, DISTANZ Verlag, Berlin, 2011

Krauzick, Maren „Zwischennutzung als Initiator einer neuen Berliner Identität?“, Graue Reihe des Instituts für Stadt- und Regionalplanung der Technischen Universität Berlin, Heft 7, 2007

Krick, Elmar „Hallo, Echo – Akustik, Klang und Wahrnehmung“ in: From Skratch. Das DJ-Handbuch“, Verlag Kiepenheuer & Witsch, Köln, 2000

Kuhn, Albert „Aphex Twin“ in: Anz, Philipp/Walder, Patrik (Hrsg.) „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1995 (Originalausgabe), 1999

Künzler, Hanspeter „5 Fragen an Chris Cunningham“ in: Musikexpress Nr. 9, 2005, online: <http://www.musikexpress.de/das-archiv/article251062/5-fragen-an-chris-cunningham.html> (Stand: 25.4.2014)

Laarmann, Jürgen „The Raving Society“ in: Anz, Philipp/Walter, Patrick „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1999

Lawrence, Tim „Love Saves The Day, A History Of American Dance Music Culture, 1970–1979“, Duke University Press, Durham, 2003

Lester, Paul „Tank boy. From Limp Bizkit to Madonna, everyone wants to work with the Aphex Twin...“ in: The Guardian, 5.10.2001, online: <http://www.theguardian.com/culture/2001/oct/05/artsfeatures3> (Stand: 12.5.2014)

Linz, Max „RHYTHMUS 21. Club-Visuals als Regenerator der Avantgardefilmgeschichte“, Essay zur Ausstellung „Screendancing – A Retrospective of Berlin Club Visuals“, online: [http://www.screendancing.net/maxlinz\\_seite.html](http://www.screendancing.net/maxlinz_seite.html) (Stand: 13.1.2014), Berlin 2010

London, Barbara „Looking at Music“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Manning, Ed „Madonna’s banned advert“ in: BBC News, 5.4.2009, online: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/7922129.stm> (Stand: 19.2.2014)

Martin, Piers „Bow Down To The Electronic God“ in: Lodown Nr. 29, Dezember 2001

McLuhan, Marshall „Die magischen Kanäle – Understanding Media“ Verlag der Kunst Dresden/Basel, 1964 (Erstausgabe), 1995

Meier, Julia „La vie crie á la mort (das Leben schreit um den Tod)“ in: Görner, Veit/Wagner, Hilke (Hrsg.) „Chris Cunningham“, Kestnergesellschaft, Hannover, 2004

Metz, Christian „Semiologie des Films“, Wilhelm Fink, München, 1972

Meyer, Erik „Die Techno-Szene. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive“, Leske + Budrich, Opladen, 2000

Michaelis, Sean „Aphex Twin ‚has six albums‘ of new material, but will we hear them? The drill ‚n‘ bass man who hasn’t released an LP in nine years says he has tracks in the bag, but no release date“ in: The Guardian, 29.10.2014, online: <http://www.theguardian.com/music/2010/oct/29/aphex-twin-six-albums-interview> (Stand: 18.11.2014)

Minsker, Evan „Aphex Twin Shares Over 30 Unreleased Tracks“ in: Pitchfork, 10.11.2014, online: <http://pitchfork.com/news/57369-aphex-twin-shares-over-30-unreleased-tracks-in-part-two-of-dave-noyze-interview/> (Stand: 18.11.2014)

Moritz, William „Der Traum von der Farbmusik“ in: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hrsg.) „Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, Köln, 1987

Myers, Owen „War Correspondent. Extremist video artist Chris Cunningham on his twisted project with Warpaint“ in: Dazed, 01/2014, online: <http://www.dazeddigital.com/music/article/17915/1/war-correspondent> (Stand 10.5.2014)

Noyze, Dave „Aphex Twin SYROBONKERS! Interview Part I“ in: noyzelab, 3.11.2014, online: <http://noyzelab.blogspot.co.uk/2014/11/syrobongers-part1.html> (Stand: 18.11.2014)

Odken, Charles K./Richards, Ivor A. „Die Bedeutung der Bedeutung: eine Untersuchung über den Einfluss der Sprache auf das Denken und über die Wissenschaft des Symbolismus. (The meaning of meaning.)“, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1974

Oetken, Torsten „Berlin Club Video“, Essay zur Ausstellung „Screendancing - A Retrospective of Berlin Club Visuals“, Berlin 2010, online: [http://www.screendancing.net/historie\\_seite.html](http://www.screendancing.net/historie_seite.html) (Stand: 13.1.2014)

O'Reilly, John „Face The Music“ in: The Guardian, 5.5.1999, online: [http://www.theguardian.com/friday\\_review/story/0,,313437,00.html](http://www.theguardian.com/friday_review/story/0,,313437,00.html) (Stand: 4.2.2014), 1999

Paoletta, Michael „Techno on the Mainstream and on TV“ in: Green, Jared F. (Hrsg.) „DJ, Dance and Rave Culture. Examining Pop Culture“, Greenhaven Press/Thomson Gale, Detroit, 2005

Pape, Winfried/Thomsen, Kai „Zur Problematik der Analyse von Videoclips“ in: Rösing, Helmut (Hrsg.) „Step Across The Border. Neue musikalische Trends - neue massenmediale Kontexte“, CODA Musikservice & Verlag, Karben, 1997

Papenburg, Jens Gerrit „Hörgeräte. Technisierung der Wahrnehmung durch Rock- und Popmusik“, Dissertation, Humboldt-Universität, Berlin, 2011, online: <http://edoc.hu-berlin.de/dissertationen/papenburg-jens-gerrit-2011-12-04/METADATA/abstract.php?id=39239> (Stand: 14.5.2014)

Pelly, Jenn/Minsker, Evan „Warpaint Announce Self-Titled Album, Share ‘Love Is To Die’“ in: Pitchfork, 28.10.2013, online: <http://pitchfork.com/news/52634-warpaint-announce-self-titled-album-share-love-is-to-die/> (Stand 9.11.2014)

Pelly, Jenn „Watch Aphex Twin Conduct a 48-Piece-Orchestra by Remote Control in Poland. In conjunction with September’s European Culture Congress“ in: Pitchfork, 28.11.2011, online: <http://pitchfork.com/news/44732-watch-aphex-twin-conduct-a-48-piece-orchestra-by-remote-control-in-poland/> (Stand: 12.5.014)

Pemberton, Pat „10 Banned Music Videos“ in: The Rolling Stone, 9.5.2013, online: <http://www.rollingstone.com/music/news/10-banned-music-videos-20130509> (Stand: 19.2.2014)

Peverini, Paolo „The Aesthetics of Music Videos: An Open Debate“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Phleps, Thomas „Pop sounds so und Pop Sound so und so. Einige Nachbemerkenngen vorweg“ in: Phleps, Thomas/von Appen, Ralph (Hrsg.) „Pop Sounds – Klangtexturen in der Rock- und Popmusik“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Pfleiderer, Martin „Sound. Anmerkungen zu einem populären Begriff“, in: Phleps, Thomas/von Appen, Ralph (Hrsg.) „Pop Sounds – Klangtexturen in der Rock- und Popmusik“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Raffener, Arno „Interview mit Chris Cunningham“ in: Intro Nr. 184, Juli/August 2010, online: <https://www.intro.de/kuenstler/interviews/23060731/chris-cunningham-interview-stressig> (Stand: 11.5.2014)

Railton, Diane/Watson, Paul „Music Video and the Politics of Representation“, Edinburgh University Press Ltd, 2011

Rapp, Tobias „Lost and Sound, Berlin, Techno und der Easyjetset“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2009 (1. Aufl.), 2012

Rappe, Michael „Under Construction – Kontextbezogene Analyse afroamerikanischer Popmusik“, 2 Bd., Verlag Christoph Dohr, Köln, 2010

Reiss, Steve/Feineman, Neil „Thirty frames per second: the visionary art of the music video“, (Copyright 2000 Reiss Projects, Venice, California) Harry N. Adams Incorporated, New York, 2000

Reynolds, Simon „A classic Aphex Twin Interview. Simon Reynolds talks to Richard D. James“ (archiviertes Interview aus dem Melody Maker 1993) in: The Quietus, 21.6.2010, online: <http://thequietus.com/articles/04483-simon-reynolds-interview-with-aphex-twin-melody-maker-1993-warp> (Stand: 11.6.2014)

Reynolds, Simon „Retromania. Warum Pop nicht von seiner Vergangenheit lassen kann“, Ventil Verlag, Mainz, 2012 (2012a)

Reynolds, Simon „How rave music conquered America“, in: The Guardian, 2.8.2012 (2012b), online: <http://www.theguardian.com/music/2012/aug/02/how-rave-music-conquered-america> (Stand: 14.5.2014)

Richard, Birgit „Repräsentationsräume: Kleine Utopien und weibliche Fluchten. Grotesken im HipHop-Clip“ in: Helms, Dietrich/Phleps, Thomas (Hrsg.) „Clipped Differences. Geschlechterpräsentationen im Musikvideo“, transcript Verlag, Bielefeld, 2003

Rietveld, Hillegonda C. „This is Our House. House music, cultural spaces and technologies“, Ashgate Publishing Company, Brookfield, Vermont, USA, 1998

Rietveld, Hillegona C. „From Recording to Remix: The Technologies of Electronic Music“ in: Green, Jared F. (Hrsg.) „DJ, Dance and Rave Culture. Examining Pop Culture“, Greenhaven Press/Thomson Gale, Detroit, 2005

Rose, Elisa „Die Ästhetik von Techno“ in: Anz, Philipp/Walder, Patrik (Hrsg.) „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1999

Rubin, Mike „Days Of Future Past“ in: Shapiro, Peter/Iara Lee „Modulations - A History Of Electronic Music: Throbbing Words On Sound“, Caipirinha Productions, New York, 2000

Saunders, Jesse/Cummins, James „House Music... The Real Story“, PublishAmerica, Baltimore, 2007

Schlemmer-James, Mirjam „Schnittmuster - Affektive Reaktionen auf variierte Bildschnitte bei Musikvideos“, LIT VERLAG, Hamburg, 2006

Schmidt, Axel/Neumann-Braun, Klaus/Autenrieth, Ulla „Viva MTV! reloaded – Musikfernsehen und Videoclips crossmedial“, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden, 2009

Schmitt, Thomas „The Genealogy of the Clip Culture“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Schulze, Holger „Das aleatorische Spiel: Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert“, Wilhelm Fink Verlag, München, 2000

Schulze, Holger „Algorithmen der Abbildung. Eine kleine Geschichte des Videoclips anhand genre-konstitutiver Beispiele“, Habilitationsvortrag an der UdK Berlin, 2006

Schulze, Holger „Personae des Pop. Ein mediales Dispositiv popkultureller Analyse“ in: Popzeitschrift, 14.2.2013, online: <http://www.popzeitschrift.de/2013/02/14/personae-des-popein-mediales-dispositiv-popkultureller-analysevon-holger-schulze14-2-2013/> (Stand: 15.5.2013)

Schwanhäußner, Anja „Kosmonauten des Underground. Ethnografie einer Berliner Szene“, Campus Verlag, Frankfurt am Main, 2010

Shapiro, Peter/Lee, Iara „Modulations – A History Of Electronic Music: Throbbing Words On Sound“, Caipirinha Productions, New York, 2000

Shaughnessy, Adrian „Last night a vj zapped my retinas: The rise and the rise of Vjing“ in: Faulkner, Michael (D-Fuse) „VJ – audiovisual art and vj-culture“, Laurence King Publishing, London, 2006

Sherburne, Philip „A Conversation With Aphex Twin“, in: Pitchfork, 18.9.2014, online: <http://pitchfork.com/features/cover-story/reader/aphex-twin/> (Stand: 18.11.2014)

Sibilla, Gianni „It’s the End of Music Videos as we Know them (but we Feel Fine)“. Death and Resurrection of Music Videos in the YouTube-Age“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Sorrentino, Olivier „VJ Artists: London + UK“ in: Faulkner, Michael (D-Fuse) „VJ – audiovisual art and vj-culture“, Laurence King Publishing, London, 2006

Spielmann, Yvonne „Video. Das reflexive Medium“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2005

Spinrad, Paul „The VJ Book. Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance“, Feral House, Los Angeles, 2006

St. John, Graham (Hrsg.) „Rave Culture and Religion“, Routledge, London, 2004

Sweney, Mark „MTV fined £255K for offensive material“ in: The Guardian, 4.7.2008, online: <http://www.theguardian.com/media/2008/jun/04/television.ofcom> (Stand: 19.4.2014)

Thornton, Sarah „Clubcultures. Music, Media and Subcultural Capital“, Polity Press, Oxford, 1995

Vernallis, Carol „Experiencing Music Video: aesthetics and cultural context“, Columbus University Press, New York, 2004

Vernallis, Carol „Strange People, Weird Objects: The Nature Of Narrativity, Character, And Editing In Music Videos“ in: „Medium Cool. Music Videos From Soundies To Cellphones“, Duke University Press, Durham & London, 2007

Vernallis, Carol „Music Video and YouTube: New Aesthetics and Generic Transformations. Case Study – Beyoncé’s and Lady Gaga’s *Video Phone*“ in: Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten (Hrsg.) „Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video“, transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Vieregg, Sebastian „Die Ästhetik des Musikvideos und seine ökonomische Funktion“, VDM Verlag D. Müller, Saarbrücken, 2008

Virilio, Paul/Lotringer, Silvére „Der reine Krieg“, Merve Verlag, Berlin, 1984

von Thülen, Sven „Aphex Twin im Interview: ‚Ich habe sechs neue Alben fertig!‘“ in: de:bug, 29.10.2010, online: <http://de-bug.de/musik/aphex-twin-im-interview-ich-habe-sechs-neue-alben-fertig/> (Stand: 12.5.2014)

Vorreyer, Thomas „Warpaint ‚Love Is To Die‘: Video aus Cunningham-Doku“ in: Spex, 20.1.2014 (2014a), online: <http://www.spex.de/2014/01/20/warpaint-love-is-to-die-chris-cunningham/> (Stand: 8.11.2014)

Vorreyer, Thomas „Kommt ein neues Aphex Twin-Album noch in diesem Jahr?“ in: Spex, 16.8.2014 (2014b), online: <http://www.spex.de/2014/08/16/kommt-ein-neues-aphex-twin-album-noch-diesem-jahr/> (Stand: 18.11.2014)

Weibel, Peter „Von der visuellen Musik zum Musikvideo“ in: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hrsg.) „Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, Köln, 1987

Weidenbaum, Marc „Selected Ambient Works Volume II“ (Reihe 33 1/3), Bloomsbury Academic, New York/London, 2014

Welsch, Wolfgang „Ästhetisches Denken“, Philipp Reclam jun., Stuttgart, 1990 (1. Auflage), 1991

Westbam/Goetz, Rainald „Mix, Cut & Scratches“, Merve Verlag, Berlin, 1997

Whelan, Steven „Chris Cunningham feels Love for Gucci's Flora“ in: Dazed Digital, 2004, online: <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/2978/1/chris-cunningham-feels-love-for-guccis-flora> (Stand: 15.5.2014)

Wicke, Peter „Vom Umgang mit Popmusik“, Volk und Wissen Verlag, Berlin, 1993

Wicke, Peter „Video killed the Radio Star: Glanz und Elend des Musikvideos“ in: Positionen. Beiträge zur Neuen Musik Nr. 18, 1994

Wicke, Peter „Sound-Technologien und Körper-Metamorphosen. Das Populäre in der Musik des 20. Jahrhunderts“ in: Wicke, Peter (Hrsg.) „Rock- und Popmusik. Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert“ Bd. 8, Laaber-Verlag, Laaber, 2001 (2001a)

Wicke, Peter „Move Your Body. Über den Zusammenhang von Klang und Körper“ in: Bullerjahn, Claudia/Erwe, Hans-Joachim (Hrsg.) „Das Populäre in der Musik des 20. Jahrhunderts. Wesenszüge und Erscheinungsformen“ Bd. 1, Georg Olms Verlag, Hildesheim, 2001 (2001b)

Wicke, Peter „Popmusik in der Theorie. Aspekte einer problematischen Beziehung“ in: Rösing, Helmut/Schneider, Albrecht/Pfleiderer, Martin (Hrsg.) „Musikwissenschaft und populäre Musik – Versuch einer Bestandsaufnahme. Hamburger Jahrbuch für Musikwissenschaft“ Bd. 19, Peter Lang, Frankfurt am Main, 2002

Wicke, Peter „Sountracks. Popmusik und Pop-Diskurs“ in: Grasskamp, Walter/Krützen, Michaela/Schmitt, Stephan (Hrsg.) „Was ist Pop? Zehn Versuche“, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 2004



Wicke, Peter „Das Sonische in der Musik“, 2008, in: PopScriptum 10 „Das Sonische – Sounds zwischen Akustik und Ästhetik“, Schriftenreihe herausgegeben vom Forschungszentrum Populäre Musik der Humboldt-Universität zu Berlin, online: <http://www2.hu-berlin.de/fpm/popscrip/impresu.htm> (Stand: 27.1.13)

Wicke, Peter „Rock und Pop – Von Elvis Presley bis Lady Gaga“, C.H. Beck, München, 2011

Wildermann, Gregor „Acid“ in: Anz, Philipp/Walder, Patrik (Hrsg.) „Techno“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1999

Wildermann, Gregor „Aphex Twin – Surfing on Soundclouds“, in: Groove, 20.2.2015 (erstmalig erschienen in: Groove Nr. 153, März/April 2015), online: <http://www.groove.de/2015/02/20/aphex-twin-surfing-on-soundclouds/> (Stand: 22.2.2015)

Young, Rob „Warp. Labels Unlimited“, Black Dog Publishing Limited, London, 2006

## TV

„Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Albträume“, Regie: Christoph Dreher, DE, 2000

„Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Befreite Bilder“, Regie: Christoph Dreher, DE, 2000

„Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Body Rock“, Regie: Christoph Dreher, DE, 2000

„Fantastic Voyages – Eine Kosmologie des Musikvideos. Space Is The Place“, Regie: Christoph Dreher, DE, 2000

„Mirrorball – Chris Cunningham“, Regie: Nicola Black, GB, 1999, editierter Online-Clip, online: <http://www.youtube.com/watch?v=XRveQy67zKg> (Stand: 15.5.2014)

„Pop Odyssee 1 – Die Beach Boys und der Satan“, Regie: Christoph Dreher, DE, 1997

„SubBerlin: The Story of Tresor“, Regie: Tilmann Künzel, DE, 2009, online: <http://www.youtube.com/watch?v=zRZoNWcTkGI> (Stand: 8.1.2014)

„We Call It Techno! A Documentary about Germany's early Techno scene and culture“ Regie: Sextro, Maren/Wick, Holger, Sense Music & Media, 2008

*Filme*

„A.I. Artificial Intelligence“ Steven Spielberg, USA, 2001

„Alien 3“ (Originaltitel: „Alien<sup>3</sup>“), Regie: David Fincher, USA, 1992

„Poltergeist“, Regie: Tobe Hooper, USA, 1982

„Singin' In The Rain“, Regie: Gene Kelly, USA, 1952

„The Witches Of Eastwick“, Regie: Kennedy Miller, USA, 1987

„Videodrome“, Regie: David Cronenberg, CA, 1983

*DVDs*

„3LUX. The DVD Collection“, 3 DVDs, Studio !K7, DE, 2001

„X-MIX. The DVD Collection“, 3 DVDs, Studio !K7, DE, 2001

„Mixmasters Series“, VOL. 1-5, Addictive TV/Moonshine, GB, 2003

„The Work of Director Spike Jonze“, Volume 1, Directors Label, Palm Pictures, GB, 2003

„The Work of Director Chris Cunningham“, Volume 2, Directors Label, Palm Pictures, GB, 2003

„The Work of Director Michel Gondry“, Volume 3, Directors Label, Palm Pictures, GB, 2003

„Warp Vision: The Videos 1989-2004“, Warp Records Limited, GB, 2004

*Club Visuals, Visual Clips, Installationen*

Bret Battey „Sinus Aestum“ (in Zusammenarbeit mit Bat Hat Media), 2009

Chris Cunningham „flex“ (Musik: Aphex Twin), 2000

Chris Cunningham „Monkey Drummer“ (Musik: Aphex Twin), 2001

Chris Cunningham „Rubber Johnny“ (Musik: Aphex Twin), 2005

Chris Cunningham „New York Is Killing Me“ (Musik: Gil Scott-Heron, Remix: Chris Cunningham), 2010

Chris Cunningham „Jaquapparatus Part I“, 2012

Chris Cunningham „Love Is To Die“ (Musik: Warpaint, Remix: Chris Cunningham), 2013

Coldcut/Hexstatic „Natural Rhythm“, 1997

Jens Standke „Diffusion“ (Musik: Microtrauma), 2011

Lillevän (Rechenzentrum) „Hommage“ (Musik: Marc Weiser), 2003

MFO „Urania 58“ (Musik: Hecoq), 2009

monitor.automatique „Partyhelden“ (Musik: Forever Sweet), 1999 in: „Berlin Club Video“ (VHS Volume 1, Zusammenschnitt), Berlin 1999, online: [http://www.screendancing.net/historie\\_seite.html](http://www.screendancing.net/historie_seite.html) (Stand: 13.1.2014)

Oskar Fischinger „Studie Nr. 8“, 1931, online: [http://www.oskarfischinger.org/OF\\_Filmo.htm](http://www.oskarfischinger.org/OF_Filmo.htm) (Stand: 15.1.2014)

Oval (Sebastian Oschatz, Markus Popp, Frank Metzger) „Do While“, 1995

Pleix „Birds“ (Musik: Vitalic), 2006

Safi Sniper „Sexodrome“ (Musik: DJ Maurice), 1999 in: „Berlin Club Video“ (VHS Volume 1, Zusammenschnitt), Berlin 1999, online: [http://www.screendancing.net/historie\\_seite.html](http://www.screendancing.net/historie_seite.html) (Stand: 13.1.2014)

Sam Brady „Lucky Cats“ (Musik: ISAN), 2005

Seefeel „Fracture“, 1994

U-Matic „Where Has My Love Gone“ (Musik: Deadbeat), 2007

visomat.inc „VHS-Finale“ (Musik: Deep Space Network, Gramm/Farben, Move D.), 2000 in: „Berlin Club Video“ (VHS Volume 1, Zusammenschnitt), Berlin 1999, online: [http://www.screendancing.net/historie\\_seite.html](http://www.screendancing.net/historie_seite.html) (Stand: 13.1.2014)

visomat.inc „Montage, De-“, 2003, online:  
<http://www.visomat.com/projects/shortfilm-Montage?start=40> (Stand: 15.5.2014)

*Musikvideos*

Aphex Twin „Donkey Rhubarb“, Regie: David Slade, Warp Records, GB, 1995

Aphex Twin „Come To Daddy“, Regie: Chris Cunningham, Warp Records, GB, 1997

Aphex Twin „Windowlicker“, Regie: Chris Cunningham, Warp Records, GB, 1998  
(veröffentlicht 1999)

Arcade Fire „Neon Bible“, Regie und Action-Script-Programmierung: Vincent Morisset, Merge Records, USA, 2007

Arcade Fire „Black Mirror“, Regie: Olivier Groulx, Tracey Maurice, Webdesign und interaktive Effekte: Vincent Morisset, Merge Records, USA, 2008

Arcade Fire „The Wilderness Downtown“, Regie: Chris Milk/Technologie: Aaron Koblin, Merge Records, USA, 2010

Autechre „Gantz Graf“, Regie: Alex Rutterford, Warp Records, GB, 2002

Autechre „Second Bad Vilbel“, Regie: Chris Cunningham, Warp Records, GB, 1995

Bananarama „I Heard A Rumor“, Regie: Andy Morahan, London Records, GB, 1987

Björk „Army Of Me“, Regie: Michel Gondry, One Little Indian Records, GB, 1995

Björk „Oh So Quiet“, Regie: Spike Jonze, One Little Indian Records, GB, 1995

Busta Rhymes „Gimme Some More“, Regie: Hype Williams, Busta Rhymes, Elektra Records, USA, 1998

Chemical Brothers „Let Forever Be“, Regie: Michel Gondry, Virgin Records, GB, 1999

Cibo Matto „Sugar Water“, Regie: Michel Gondry, Warner Bros. Records, USA, 1996

Daft Punk „Da Funk“, Regie: Spike Jonze, Soma Quality Recordings, GB, 1996

Daft Punk „Around The World“, Regie: Michel Gondry, Virgin Records, GB, 1997

Duran Duran „Girls On Film“, Regie: Godley & Creme, EMI, GB, 1981

Dr. Dre feat. Snoop Doggy Dog „Nuthin’ But A ,G’ Thang“, Regie: Dr. Dre, Death Row Records, USA, 1993

Fatboy Slim „Weapon Of Choice“, Regie: Spike Jonze, Skint Records, GB, 2000

Fisherspooner „The Best Revenge“, Regie: Jason Cacioppo, Adam Dugas, Lo Recordings, GB, 2010

Godley & Creme „Cry“, Regie: Godley & Creme, Polydor (London) GB/DE, 1985

Holger Hiller und Karl Bonnie „Ohi Ho Bang Bang“, Regie: Akiko Hada, Holger Hiller, Mute Records, GB, 1988

ISAN „The Race To Be First Home“, Regie: Sam Brady, Morr Music, DE, 2005

Jay-Z feat. UGK „Big Pimpin’“, Regie: Hype Williams, Roc-A-Fella Records, USA, 1999

Kate Bush „Cloudbusting“, Regie: Julian Doyle, EMI, GB, 1985

Kylie „The One“, Regie: Ben Ib, Parlophone, GB, 2008

Leftfield featuring Afrika Bambaataa „Afrika Shox“, Regie: Chris Cunningham, Hard Hands/Sony Music, GB/USA, 1998 (veröffentlicht 1999)

Luke Vibert „I Love Acid“, Regie: Delicious 9, Warp Records, GB, 2003

Madonna „Like A Prayer“, Regie: Mary Lambert, Sire Records, USA, 1989

Madonna „Frozen“, Regie: Chris Cunningham, Maverick/Warner Bros. Records, USA, 1998

Massive Attack „Unfinished Sympathy“, Regie: Baillie Walsh, Wild Bunch/Circa Recordings, GB, 1991

Michael Jackson „Billie Jean“, Regie: Steve Barron, Epic Records, USA, 1982 (veröffentlicht 1983)

Michael Jackson „Thriller“, Regie: John Landis, Epic Records, USA, 1983

Michael Jackson „Bad“, Regie: Martin Scorsese, Epic Records, USA, 1987

Michael Jackson „Black Or White“, Regie: John Landis, Epic Records, USA, 1991

Michael & Janet Jackson „Scream“, Regie: Mark Romanek, Epic Records, USA, 1995

Missy „Misdemeanor“ Elliott feat. Da Brat & Lil' Kim „Sock It 2 Me“, Regie: Hype Williams, Eastwest Records/Elektra, USA, 1997

Missy Elliott „Work it“, Regie: Dave Meyers, Missy Elliott, Elektra, USA, 2002

Mobb Deep feat. Nas „It's Mine“, Regie: Hype Williams, Loud Records, USA, 1999

Moderat „Rusty Nails“, Regie: Pfadfinderei, BPitch Control, DE, 2009

Lenny Kravitz & Justice „Let Love Rule“, Regie: Keith Schofield, Virgin Records America, USA, 2009

OK Go „A Million Ways“, Regie: OK Go, Choreografie: Trish Si, Capitol Records, USA, 2005

OK Go „Here It Goes Again“, Regie und Choreografie: Trish Si, Capitol Records, USA, 2006

Peter Gabriel „Sledgehammer“, Regie: Stephen R. Johnson, Geffen Records, USA, 1986

Placebo „36 Degrees“, Regie: Chris Cunningham, Elevator Music, GB, 1996

Portishead „Only You“, Regie: Chris Cunningham, Go! Beat Records, GB, 1997

Puff Daddy feat. Mase „Can't Nobody Hold Me Down“, Regie: Paul Hunter, Puff Daddy Records, USA, 1993

Pulp „This Is Hardcore“, Regie: Doug Nichol, Island Records, GB, 1998

Queen „Bohemian Rhapsody“, Regie: Bruce Gowers, EMI, GB, 1975

Radiohead „Karma Police“, Regie: Jonathan Glazer, EMI, GB, 1997

Roni Size/Reprazent „Brown Paper Bag“, Regie: Nick Gordon, Talkin' Loud, GB, 1997

Sinéad O'Connor „Nothing Compares 2 U“, Regie: John Maybury, Ensign Records, GB, 1990

Squarepusher „Come On My Selector“, Regie: Chris Cunningham, Warp Records/Interscope Records, GB/USA, 1998

Take That „Shine“, Regie: Justin Dickel, Polydor, GB, 2007

Talking Heads „Road To Nowhere“, Regie: David Byrne & Stephen R. Johnson, EMI, GB, 1985

The Chemical Brothers „Let Forever Be“, Regie: Michel Gondry, Freestyle Dust/Virgin, GB, 1999

The Horrors „Sheena Is A Parasite“, Regie: Chris Cunningham, Loog Records, GB, 2006

The Jacksons „The Triumph/Can You Feel It“, Regie: Michael Gibson, Epic Records, USA, 1981

Orbital „The Box“, Regie: Jes Berstock, Internal Records, GB, 1996

The Auteurs „Light Aircraft on Fire“, Regie: Chris Cunningham, VC Records Ltd. t/a Hut Recordings, GB, 1996

The Pharcyde „Drop“, Regie: Spike Jonze, Delicious Vinyl, USA, 1995

The Prodigy „Smack My Bitch Up“, Regie: Jonas Åkerlund, XL Recordings, GB, 1997

Vitalic „Poney Part I“, Regie: Pleix, Citizen Records/PIAS, FR, 2006

Westbam „Wizards Of The Sonic“, Regie: Eric Will, Low Spirit Recordings, DE, 1994

### *Musik*

AFX „Analogue Bubblebath“, EP, Mighty Force Records (Original Release erschien mit Titel/Künstler: „The Aphex Twin“, 1991), Mighty Force Records, GB, 1993

AFX „Analogue Bubblebath Vol 2“, EP, Rabbit City Records, GB, 1991 (Original Release erschien mit verändertem EP-Titel „Analog Bubblebath Vol 2“ ohne Angabe des Künstlers)

AFX „Analogue Bubblebath Vol 3“, Album, Rephlex Records, GB, 1993

AFX „Analogue Bubblebath Vol 4“, EP, Rephlex Records, GB, 1994

AFX „Analogue Bubblebath Vol 5“, Album, Rephlex Records, GB, 1995 (nicht offiziell veröffentlicht)

AFX „Analord 01“, Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 02“, Mini-Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 03“, Mini-Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 04“, Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 05“, EP, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 06“, Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 07“, EP, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 08“, Mini-Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 09“, Mini-Album, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 10“, Single, Rephlex Records, GB, 2005

AFX „Analord 11“, EP, Rephlex Records, GB, 2005

Aphex Twin „Flaphead“, Album: „Classics“, R&R Records, BE, 1992

Aphex Twin „Xtal“, Album: „Selected Ambient Works 85-92“, Apollo/R&S Records, BE, 1992

Aphex Twin „Selected Ambient Works 85-92“, Album, Apollo/R&S Records, BE, 1992

Aphex Twin „Selected Ambient Works Volume II“, Album, Warp Records, GB, 1994

Aphex Twin „I Care Because You Do“, Album, Warp Records, GB, 1995



Aphex Twin „Icct Hedral (Philip Glass Orchestration)“, EP: „Donkey Rhubarb“, Warp Records, GB, 1995

Aphex Twin „Richard D James“, Album, Warp Records, GB, 1996

Aphex Twin „Girl/Boy Song“, Album: „Richard D James“, Warp Records, GB, 1996

Aphex Twin „Equation“, EP: Windowlicker, Warp Records, GB, 1999

Aphex Twin „Come To Daddy“, EP, Warp Records, GB, 1997

Aphex Twin „Windowlicker“, Single, Warp Records, GB, 1999

Aphex Twin „Drukqs“, Album, Warp Records, GB, 2001

Aphex Twin „26 Mixes For Cash“, Remix-Album, Warp Records, GB, 2002

Aphex Twin „Syro“, Album, Warp Records, GB, 2014

Aphex Twin „Computer Controlled Acoustic Instruments Pt 2“, EP, Warp Records, GB, 2015

Bam Bam „Where’s Your Child?“, Single, Desire Records, FR, 1988

Blur „Coffee And TV“, Album: „13“, Food Records/EMI, GB, 1999

Boards of Canada „The Color Of The Fire“, Album: „Music Has The Right To Children“, Warp Records, GB, 1998

Boards of Canada „5.9.78“, in: „Engine“-Werbespot von Nissan, 1999 (Track nicht offiziell veröffentlicht)

Bowie, David „Star Man“, Album: „The Rise And Fall Of Ziggy Stardust And The Spiders From Mars“, RCA Records, USA, 1972

Carl Craig „Televised Green Smoke“, Album: „More Songs About Food And Revolutionary Art“, Planet E, USA, 1997

Chemical Brothers „Star Guitar“, Album: „Come With Us“, Astralwerks, USA, 2002

Cyrus „Inversion“, Single, Basic Channel, DE, 1994

Daft Punk „The New Wave“, Single, Soma Recordings/UMM Underground Music Movement, GB, 1994

Daft Punk „Technologic“, Album: „Human After All“, Virgin, GB, 2005

Dave Clarke „Wisdom To The Wise“, Single: „Red 2“, Bush Records, GB, 1994

Donna Summer „I Feel Love (Chris Cunningham Remix)“, in: „Flora by Gucci“-Werbespot, 2009 (Track nicht offiziell veröffentlicht)

Electronic System „Flight To Venus“, Album: „Disco Machine“, Targa Records, IT, 1977

Frankie Bones „Call It Techno“, Single, Breaking Bones Records, USA, 1989

F.U.S.E. „F.U.2 (RE-EDIT)“, Single, Plus 8 Records, CA, 1991

Funkstörung, Album, DVD und Buch „Isolated: Funkstörung Triple Media“, !K7 Records und Die Gestalten Verlag, DE 2004

Future Funk „Switch Lock“, Single, Plastic City, DE, 1996

James Ruskin „Connected“, Album: „Point 2“, Tresor Records, DE, 2000

Jeff Mills „Jerial“, Album: „Waveform Transmission Vol. 1“, Tresor Records, DE, 1992

Jeff Mills „Cycle 302“, Album, Axis Records, USA, 1994

Jeff Mills „The Bells“, EP: „Kat Moda EP“, Purpose Maker, USA, 1997

Jesse Saunders „On And On“, Single, Jes Say Records, USA, 1984

Kenny Larkin „Track“, Album: „Azimuth“, Warp Records, GB, 1994

Laurent Garnier „The Man With The Red Face“, Single, FCommunications, FR, 2000

LFO „Tied Up (Sweep Mix)“, Single: „Tight Up“, Warp Records, GB, 1994

LFO „Freak“, Single, Warp Records, GB, 2003

Marshall Jefferson and On The House „Move Your Body“, Single, DJ International Records, Single, USA, 1986

Modeselektor feat. Siriusmo „Déboutonner“, Album: „Happy Birthday!“, BPitch Control, DE, 2007

peak:shift „Now Come Into The World“, Single, Nurture Recordings, AU, 1999

Phuture (DJ Pierre, Spanky, Herb Jackson, prod. Marshall Jefferson) „Acid Trax“, Single, Trax Records, USA, 1987

Phuture (DJ Pierre, Spanky) „The Creator“, Single, Jack Trax, USA, 1988

Plaid „3 Recurring“, Album: „Rest Proof Clockwork“, Warp Records, GB, 1999

Plaid/Bob Jaroc, Album und DVD „Greedy Baby“, Warp Records, GB, 2006

Polygon Window „Surfing On Sine Waves“, Album, Warp Records, GB, 1993

Polygon Window „Quoth“, EP, Warp Records, GB, 1993

Sterac „Asphyx“, 100% Pure, Single?, NL, 1996

The Beatles „Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band“, Album, Parlophone, GB, 1967

The Dice Man „Polygon Window“, Album: Various Artists „Artificial Intelligence“, Warp Records, GB, 1992

The Horrors „Primary Colors“, Album, XL Recordings, GB, 2009

Travis „Sing“, Album: „The Invisible Band“, Independiente/Sony, GB, 2001

Vainqueur „Lytot“, Single, Maurizio, DE, 1992

Various Artists „Chosen Lords“, Compilation, Rephlex Records, GB, 2006

Various Artists „Warp Works & 20th Century Masters“, Album, Warp Records, GB, 2006

Warpaint „Warpaint“, Album, Rough Trade, USA, 2014

X-102 (Jeff Mills, Mike Banks, Robert Hood) „OBX-A“, EP, Underground Resistance, USA, 1992

X-Ray (Derrick May, Juan Atkins) „Let's Go“, Single, Transmat, USA, 1986

2 Live Crew „Hoochie Mama“, Single, Priority Records, USA, 1995

## VI Anhang

## 1 Vitae

### 1.1 Chris Cunningham

„Es war so, dass wir täglich Tapes geschickt bekamen, auf denen Frauen mit ihren Pos vor der Kamera wackelten.“ *Cunningham* war 29 Jahre alt, als er während eines Interviews im britischen Fernsehen erzählte, wie das gedrehte „Windowlicker“-Material aufbereitet auf Tapes im Schnitt ankam. „So schauten wir uns das spät nachts im Office an, es wäre sonst peinlich gewesen.“<sup>430</sup>

*Chris Cunningham* wurde am 15. Oktober 1970 in Reading, Großbritannien geboren. Bereits in den 1980er Jahren begann er für Fernsehen und Film zu arbeiten, zum Beispiel für die britische Fernsehserie „Spitting Image“, eine Politik-Satire, in der amtierende Politiker mit Puppen karikiert wurden. Hier sammelte *Cunningham* erste Erfahrungen bei der professionellen Konstruktion und dem Skulptieren von Figuren und Masken.<sup>431</sup> Nach weiteren Stationen in der Medienbranche, unter anderem in der Comic-Produktion,<sup>432</sup> arbeitete er mit 19 Jahren in der „Alien Creature Effects Crew“ für *David Finchers* Film „Alien 3“<sup>433</sup>. Seine Affinität zur Musik weckte sein Interesse an Musikvideos – und während er 1995 noch an Robotern für *Stanley Kubricks* Film „A.I. Artificial Intelligence“<sup>434</sup> arbeitete<sup>435</sup>, drehte er schon sein erstes Musikvideo „Second Bad Vilbel“ für *Autechre*. Bald folgten eine Reihe weiterer Musikvideos: neben „Come To Daddy“ und „Windowlicker“ für *Aphex Twin* unter anderem auch für *The Auteurs* („Light Aircraft On Fire“), *Placebo* („36 Degrees“), *Portishead* („Only You“), *Squarepusher*

---

<sup>430</sup> Chris Cunningham (übersetzt) in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, 1999, im editierten Online-Clip: TC 00:07:03–00:07:19

<sup>431</sup> vgl. Chris Cunningham in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, 1999

<sup>432</sup> ebd.

<sup>433</sup> vgl. Filmabschnitt „Alien 3“

<sup>434</sup> Durch den Tod *Kubricks* wurde der Film von *Steven Spielberg* zu Ende produziert und erst 2001 veröffentlicht.

<sup>435</sup> vgl. DVD-Booklet „The Work of Director Chris Cunningham“, 2003

(„Come On My Selector“), *Leftfield featuring Afrika Bambaataa* („Afrika Shox“), *Madonna* („Frozen“) und *Björk* („All Is Full Of Love“).

Interessanterweise unterstreichen *Cunninghams* Äußerungen in Interviews auch aus empirischer Sicht die Thesen dieser Arbeit, auch wenn sie nicht Ausgangspunkt der Überlegungen waren. So betont *Cunningham* immer wieder, dass er die Bilder für seine Musikvideos ganz direkt aus dem Klanglichen heraus entwickelt:

„Ich reagiere ganz direkt auf den Klang. Klang aktiviert meine Vorstellung. Ich habe meine gesamte Kindheit damit verbracht, vor den Lautsprechern der Anlage meines Vaters zu liegen und Musik zu hören, zu den Klängen habe ich mir in meinem Kopf Bilder ausgemalt. Ich habe eine Bibliothek von Bild-Klang-Verbindungen in meinem Gehirn.“<sup>436</sup>

Zudem findet sich auch in der folgenden Äußerung ein Verweis auf die Ungebundenheit des Musikvideos an eine Narration, wenn er erklärt, warum er aufgrund seiner künstlerischen Methode die Idee eines Kinofilms bisher nicht umsetzen konnte:

„You’re not using reality as your medium, it’s more like a fantasy ... Editing pictures to sound is one skill but that’s of no use in film because I’m working with story and performances. I have to now apply my technical abilities to a completely different set of parameters. That’s one of the reasons why I haven’t made a film ...“<sup>437</sup>

Hier zeigt sich, dass *Cunningham* in ganz besonderem Maße an einer engen Klang-Bild-Relation entlang arbeitet, die neben seiner Affinität zur Verformung von menschlichen Körpern ein signifikantes Merkmal seines Werkes ist. Eine intensive Kopplung des Bildes mit dem Klang ist auch charakteristisch für viele seiner

---

<sup>436</sup> Chris Cunningham (übersetzt) in: „Mirrorball – Chris Cunningham“, im editierten Online-Clip: TC 00:01:01-00:01:30

<sup>437</sup> Dombal, 2005

Werbespots, unter anderem „Engine“ für *Nissan*<sup>438</sup>, „Photo Messaging“ für *Orange*<sup>439</sup> und den in Cannes mit einem Goldenen Löwen ausgezeichneten Werbespot „Flora by Gucci“<sup>440</sup>.

Als Musikvideoregisseur arbeitete *Cunningham* vor allem im Zeitraum zwischen 1995 und 1998. Danach folgten vermehrt experimentelle Arbeiten wie die Kurzfilme „flex“, „Monkey Drummer“ und „Rubber Johnny“ (alle zu Musik von *Aphex Twin*), „New York Is Killing Me“ oder die Installationen „Jaqapparatus Part I“. Oft verschwimmen innerhalb der Arbeiten die Grenzen zwischen Kurzfilm und audiovisueller Installation für den Kunstraum.

Sei 2003<sup>441</sup> beschäftigt sich *Cunningham* verstärkt mit der Produktion von eigener Musik. So remixte er für „Flora by Gucci“ den Song „I Feel Love“ von *Donna Summer*, wofür er weitere Aufnahmen mit der Sängerin machte.<sup>442</sup> Auch *Cunningham*s Installation „New York Is Killing Me“ beruht auf einem Remix des gleichnamigen Songs von *Gil Scott-Heron*. Schließlich drehte er 2009 nicht nur das Musikvideo „Sheena Is A Parasite“ für *The Horrors*, sondern war auch als Co-Produzent für das dazugehörige Album tätig.<sup>443</sup> 2014 beschäftigt ihn die Zusammenarbeit mit der Band *Warpaint*,<sup>444</sup> für die er bereits eine audiovisuelle Arbeit vollendet hat.

*Cunningham*s Arbeiten sind weltweit immer wieder in Ausstellungen zu sehen. Auf Live-Performances remixt *Cunningham* zudem seine eigenen Arbeiten auf drei Screens. Dazu *Cunningham*:

„Es ist alles komplett umgearbeitet. Eine Zeit lang hatte ich zum Beispiel

---

<sup>438</sup> Produktion: TBWA/Campaign Company (1999)

<sup>439</sup> Produktion: Mother (2002)

<sup>440</sup> Produktion: Filmmaster (2009)

<sup>441</sup> vgl. Promo-Clip „Jaqapparatus Part I“ von *Chris Watling* und *Dominic Tunon*, <http://www.gq-magazin.de/links-des-tages/6.september-2012> (Stand: 11.5.2014)

<sup>442</sup> vgl. Whelan, 2007

<sup>443</sup> *Cunningham* arbeitete an den Songs „Three Decades“ und „Primary Colours“ mit.

<sup>444</sup> vgl. Myers, 2014



eine Neuversion von ‚Windowlicker‘ im Programm. Ich habe drei Festplatten auf der Bühne, von denen ich die Videos auf drei Leinwände zuspiele. Und ich habe Lichter und Laser, die ich mit der Musik synchronisiere.“<sup>445</sup>

## 1.2 Richard D. James

Mitte der 1990er Jahre „furzte“ *James’* Anrufbeantworter, so berichtet ein Schweizer Journalist. Dieser Anrufbeantworter „spricht nämlich nicht, sondern furzt bloß ein kurzes Geräusch. Dass es immer wieder mal anders furzt, raschelt oder knarzt, ist eine Art Lebenszeichen.“<sup>446</sup> Die Schlussfolgerung des Journalisten: „Die Technowelt ist spezialisiert auf wortlose Lebenszeichen.“<sup>447</sup>

*Richard David James* wurde am 18. August 1971 in Limerick geboren und wuchs in Cornwall auf, wo er bereits im Teenager-Alter begann, als DJ zu arbeiten und Musik zu produzieren.<sup>448</sup> Die ersten zwei Veröffentlichungen seiner EP-Serie „Analogue Bubblebath“<sup>449</sup> erschienen 1991. Im selben Jahr gründete er zusammen mit *Grant Wilson-Claridge* seine Plattenfirma *Rephlex*. Auf das 1992 erscheinende, vielbeachtete Album „Selected Ambient Works 85-92“<sup>450</sup> folgte die Veröffentlichung seines ersten Tracks auf *Warp Records*: unter dem Pseudonym *The Dice Man* war *James* mit dem Track „Polygon Window“ auf der 1992 veröffentlichten Compilation „Artificial Intelligence“ vertreten. Der Tracktitel wurde für die nächsten zwei *Warp*-Veröffentlichungen sein Alter Ego. Unter dem Namen *Polygon Window* erschienen 1993 das Album „Surfing On Sine Waves“ sowie die Single „Quoth“. *James* war einer der ersten Künstler des 1989 gegründeten, damals in Sheffield ansässigen Labels *Warp Records*, das bald für seinen ganz eigenen, neuen elektronischen Klang bekannt wurde.

---

<sup>445</sup> Raffener, 2010

<sup>446</sup> Kuhn, 1999, S. 34

<sup>447</sup> ebd.

<sup>448</sup> vgl. Young, 2006, S. 156

<sup>449</sup> bzw. „Analogue Bubblebath“, vgl. *Musik in Quellen* (Teil V)

<sup>450</sup> vgl. Klein, 2013

Schon damals begann *James'* Spiel mit Namen und Identitäten, in denen er sich selbst remixt, sampelt und neu erfindet – auch seine Albentitel und Tracknamen weisen diese Programmatik auf. Mit dem grinsenden Konterfei seines Gesichtes, das auf Plattencovern, in Musikvideos und in den Live Visuals seiner Konzerte immer wieder an andere Körper montiert zu sehen ist, schließt sich der Kreis eines Konzeptes, das weder Klang, Sprache, Körper noch Identität als gegeben ansieht und ganz im Sinne der Electronic Dance Music kulturelle Konzepte durch die Aufhebung der Narration aufbricht. Viele Pseudonyme benutzte *James* neben seinem bekanntesten *Aphex Twin* seitdem für seine zahlreichen Veröffentlichungen, unter anderem *AFX*, *GAK*, *Polygon Window*, *Caustic Window*, *The Dice Man*, *Power Pill*, *Universal Indicator*, *Q-Chastic* und *Bradley Strider*<sup>451</sup> sowie *The Tuss*.<sup>452</sup> Aufgrund oft unangekündigter Veröffentlichungen, neuer Pseudonyme und der Verwirrung, die *James* absichtlich in den Medien stiftet, wird ihm bis heute Musik zugesprochen, die nicht von ihm stammt.

Um *James'* Arbeitsweise ranken sich viele Geschichten. Er selbst erzählt immer wieder, wie er seine Instrumente umbaute, um ihnen andere Töne zu entlocken, als beabsichtigt. *James* benutzte eigenen Angaben zufolge bereits im Alter von 12 Jahren elektronische Geräte zur Musikproduktion. Auch seinen ersten Synthesizer zweckentfremdete er.<sup>453</sup> Bei *Rob Young* wird er diesbezüglich folgendermaßen zitiert:

„There’s not a lot you can do to digital keyboards ... I’m very interested in digital noise, but it’s not as apparent as analogue costumising.“<sup>454</sup>

1994 erschien unter dem Pseudonym *Aphex Twin* „Selected Ambient Works II“ auf *Warp Records*.<sup>455</sup> Es folgten „I Care Because You Do“, „Richard D James“ und „Drukqs“. Den größten kommerziellen Erfolg hatte *James* bisher mit dem Album

---

<sup>451</sup> vgl. Young, 2006, S. 78

<sup>452</sup> vgl. Hoffmann, 2014b

<sup>453</sup> vgl. Reynolds, 2010

<sup>454</sup> Young, 2006, S. 75

<sup>455</sup> Dieses Album wurde in einer Monografie der Buchserie 33 3/1 ausführlich besprochen. vgl. Weidenbaum, 2014

„Selected Ambient Works 85-92“ (Platz 11, UK-Charts) sowie den Singles „Come To Daddy“ (Platz 36, UK-Charts) und „Windowlicker“ (Platz 16, UK-Charts).<sup>456</sup> Zum Erfolg der Singles trugen die Musikvideos *Chris Cunninghams* entscheidend bei. Im Gegensatz zu *Cunningham* lehnte *James* die Anfragen für eine Zusammenarbeit vieler bekannter Künstler, zum Beispiel *Madonna*, ab und baute stattdessen ein Mysterium um sich auf, das vor allem getragen wurde von seiner medialen Verweigerungshaltung und den Geschichten über allerlei obskure Hobbys. So erzählte er in Interviews zum Beispiel von seiner Vorliebe für das Belauschen von Pärchen im Park mit einem Richtmikrofon<sup>457</sup> und von erworbenem ausrangiertem Kriegsgerät, wie einem Panzer und einem U-Boot.<sup>458</sup> Auch die Aussagen in jüngsten Interviews, in denen er von seiner Frau und seinen Kindern spricht<sup>459</sup>, werden anderswo durch ihn selbst wieder in Frage gestellt.<sup>460</sup> Mit dem Album „26 Mixes For Cash“ endete 2003 die Serie regelmäßiger Veröffentlichungen auf *Warp Records*. Es folgten Releases auf *Rephlex Records*,<sup>461</sup> zum Beispiel 2005 die „Analord Series“, elf Tonträger mit *AFX*-Tracks und 2006 „Chosen Lords“, eine Compilation von eigenen Stücken (*AFX* und *Aphex Twin*).<sup>462</sup>

In *James'* Werk lässt sich eine Affinität zur Neuen Musik feststellen, die sich in seiner Musik selbst sowie auch in den Kollaborationen mit Orchestern zeigt. Für das Album „Drukqs“ benutzte er beispielsweise ein Klavier, bei dem er die Saiten manipulierte, wofür er *John Cage* (und das präparierte Klavier) als Einfluss nennt.<sup>463</sup> Auf der EP „Donkey Rhurbarb“ befindet sich der Track „Icct Hedral“ in einer von *Philip Glass* umgeschriebenen Orchesterversion. Auch *The London Sinfonietta* führte bereits Tracks von *Aphex Twin* auf, die sich auf dem Album „Warp Works & 20th Century Masters“ wiederfinden. 2011 konzipierte *James* einige Stücke für

---

<sup>456</sup> vgl. Official Charts Company, online: [http://www.officialcharts.com/artist/\\_/aphex%20twin/](http://www.officialcharts.com/artist/_/aphex%20twin/) (Stand: 15.2.2015)

<sup>457</sup> vgl. Martin, 2001

<sup>458</sup> vgl. Lester, 2001

<sup>459</sup> vgl. Hoffmann, 2014a, 2014b; Sherburne, 2014

<sup>460</sup> vgl. Noyze, Dave, 2014

<sup>461</sup> Rephlex Records wurden 2014 aufgelöst. vgl. Hoffmann, 2014b

<sup>462</sup> Die Benutzung des Namens Aphex Twin jenseits von Warp Records stellte sich eine Zeit lang durch Restriktionen von Warner Brothers (zuständiges Label für USA und Japan) als schwierig dar. vgl. Hoffmann, 2001, S. 44-53

<sup>463</sup> ebd.

Orchester, unter anderem für ein „remote orchestra“, bei dem er die einzelnen Musiker und Sänger des Chores während der Aufführung über Midi steuerte.<sup>464</sup> Diese Auftritte sowie Auftritte auf großen Festivals wurden in den letzten Jahren von keiner sicher von *James* stammenden Veröffentlichung begleitet, auch wenn es hin und wieder derartige Vorankündigungen gab.<sup>465</sup> Erst 2014 brachte sich *James* als *Aphex Twin* mit dem Album „Syro“ wieder ins Gespräch. Das Album, das auf Warp Records erschien, wurde mit einem für eine EDM-Veröffentlichung beachtlichen Aufwand angekündigt und promotet, der sich als Auflistung auf dem Cover von „Syro“ nachlesen lässt.<sup>466</sup> Dieses Ereignis wurde von einer Anzahl anderer Episoden begleitet, in denen *James* und seine Musik eine Rolle spielten. So wurde im Frühjahr 2014, noch bevor „Syro“ mit einem Zeppelin über London angekündigt worden war,<sup>467</sup> eine unveröffentlichte Testpressung, die 1994 unter dem Pseudonym *Caustic Window* produziert worden war, auf der Online-Plattform *Discogs* durch Crowdfunding von Fans erworben und mit Erlaubnis von *Rephlex Records* digital vervielfältigt.<sup>468</sup> Nach „Syro“, im Herbst 2014, veröffentlichte *James* einige Tage lang unangekündigt eine Anzahl bisher unveröffentlichter Tracks und Sound-Fragmente in dem Account „aphextwin“ auf *Soundcloud*. Zum großen Teil waren diese frei downloadbar.<sup>469</sup> Im Zuge der darauffolgenden EP „Computer Controlled Acoustic Music Pt2“ wurde *James* von der Presse<sup>470</sup> ein weiterer *Soundcloud*-Account zugeschrieben. Unter dem Namen „User48736353001“ erschienen unzählige Tracks, die aus alten Beständen *James’* zu stammen schienen, zum freien Download.

Mitten in einer nach vielen Jahren wieder sehr starken öffentlichen Präsenz von *Richard D. James* schließt die Arbeit an dieser Stelle mit folgendem Zitat des Musikers:

---

<sup>464</sup> vgl. Pelly, 2011

<sup>465</sup> vgl. Michaels, 2010; von Thülen, 2010

<sup>466</sup> Auf dem Cover von „Syro“ befindet sich außerdem eine Listung elektronischen Musikequipments, eine Anspielung auf die vielen Spekulationen um die von *James* benutzten Geräte.

<sup>467</sup> vgl. Vorreyer, 2014b

<sup>468</sup> vgl. Hoffmann, 2014a

<sup>469</sup> vgl. Minsker, 2014; Broicher, 2014

<sup>470</sup> vgl. z.B. Wildermann, 2015

„Mal schauen, wie viele Platten Warp in der Lage ist, herauszubringen.“<sup>471</sup>

---

<sup>471</sup> Hoffmann, 2014b

## 2 Interviews

Bailey, David, E-Mail, 24.4.2014, 10:19 h (Ausschnitt)

Sabine Röthig: So, do I understand that right, that Chris had the idea and you realized actually the montage things?

David Bailey: Chris photoshopped the face onto the girl. I helped work up the formats for the campaign, which included some retouching of his files, which is why I was sent the original photoshoot. It was mostly a UK campaign as I recall, with some EU promotion ...

James, Richard D. via Canning, Phil, E-Mail, 31.3.2014, 19:08 h

Sabine Röthig: Did Richard D. James appear in the video itself?

Richard D. James: no

Sabine Röthig: The track appears modified in the intro of the video, it is cut in the middle (about 1 minute long) and it's modified in the credits. Was it Richard who changed it because Chris Cunningham said so or did Chris change the track by himself? And is it true that Luke Vibert did the scratches in the intro?

Richard D. James: I did all the sounds and music including the scratching and end credits, I made the intro with scratching after I saw the footage Chris made, which initially didn't have any music. nothing to do with my good friend Luke Vibert, if it was him he would have been credited.

Sabine Röthig: In the middle of the video the old woman with the freckles has a mask which could be inspired by a sketch by H.R. Giger (called „The Windowlickers“). Is this true? Did Giger make it for the video then (because of the same name?).

Richard D. James: not sure, possibly, u would have to ask chris and mask designer for that.

Sottas, Gwendoline (Giger Museum), E-Mail, 15.4.2014, 13:49 h (Ausschnitt)

Sabine Röthig: At least you could assure it's not a fake sketch.

Gwendoline Sottas: Yes I could assure it's not a fake sketch.

Turner, Andy (Plaid), E-Mail, 5.4.2014, 13:59 h

Sabine Röthig: How did you get around designing sound waves?

Andy Turner: As is often the case with us the technology led. We started using Metasynth which converts images to sound. In this case a pixels vertical position dictates musical pitch, horizontal position is time and color is volume.

Sabine Röthig: How much influenced this the actual work on the music and in which way?

Andy Turner: Metasynth has a particular sound and so does tend to dictate. We made the image synth picture first and built the other components around that.

Sabine Röthig: How influenced the pictures the music?

Andy Turner: The picture we used is of a number 3 turned on it's back a basic wave of recurring 3s. 333 is a number used in hospitals here to indicate a patient should not be revived if they are dying. The album was written after we had recently left our previous band, The Black Dog and we felt that if people didn't like the music we should retire gracefully, or die in terms of our musical career.

Sabine Röthig: Are the pictures somehow related to the track(s)?

Andy Turner: The picture was the basis of the track, a short musical fill. We often play with numbers intentionally when we write. Music and mathematics are very closely related.

Sabine Röthig: Which of your tracks did you edit in this way?

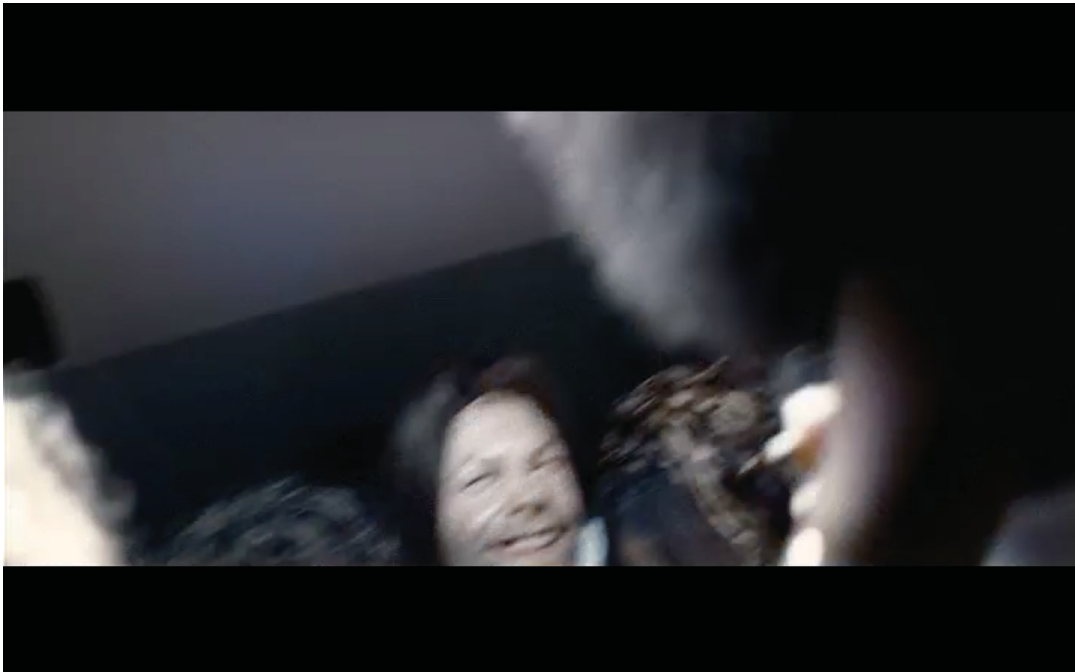
Andy Turner: It was the basis of a short fill called “3 recurring” from the album “Not for Threes”.

Sabine Röthig: Do you know other musicians who used this practice?

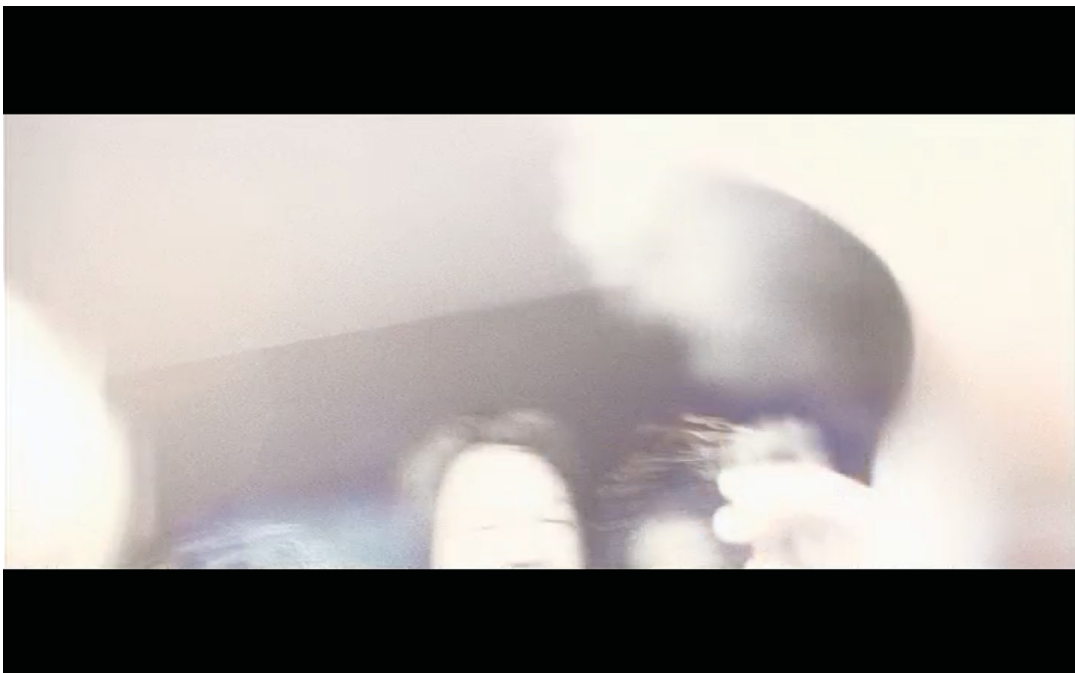
Andy Turner: The most famous track I can think of is “Windowlicker” by Aphex Twin. It sounds like he’s used Metasynth extensively on the track, I’m not sure if pictures were the starting point though.



### 3 Weitere Abbildungen



35 Störbild (Videostill WL)



36 Störbild (Videostill WL)



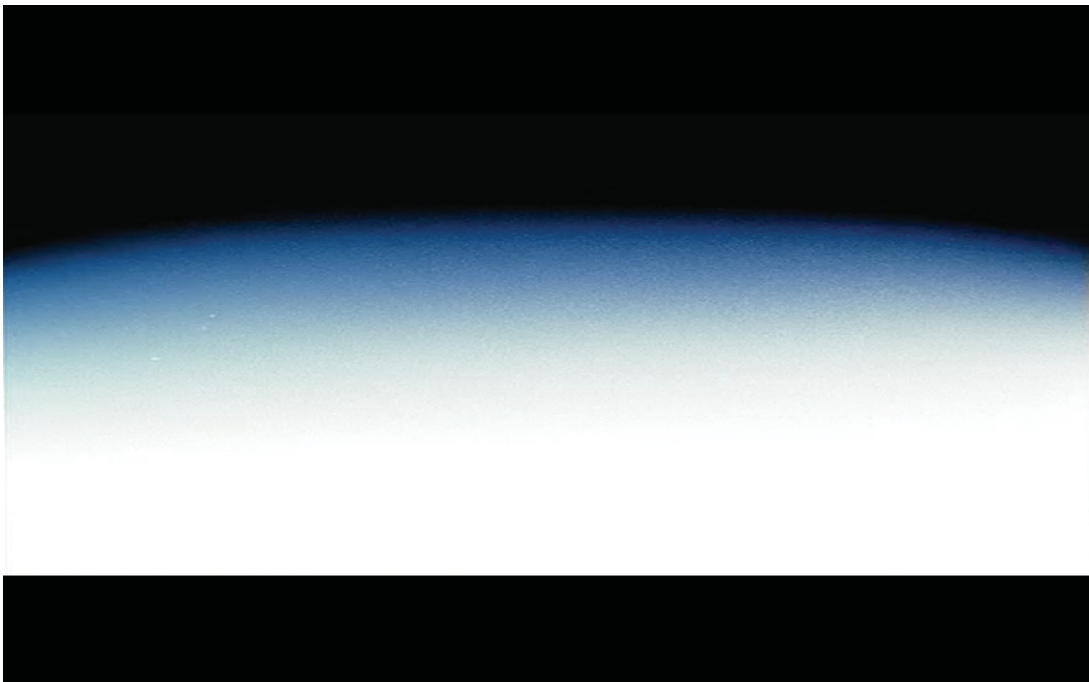
37 Störbild (Videostill WL)



38 Störbild (Videostill WL)



39 Störbild (Videostill WL)



40 Störbild (Videostill WL)



41 Störbild (Videostill WL)



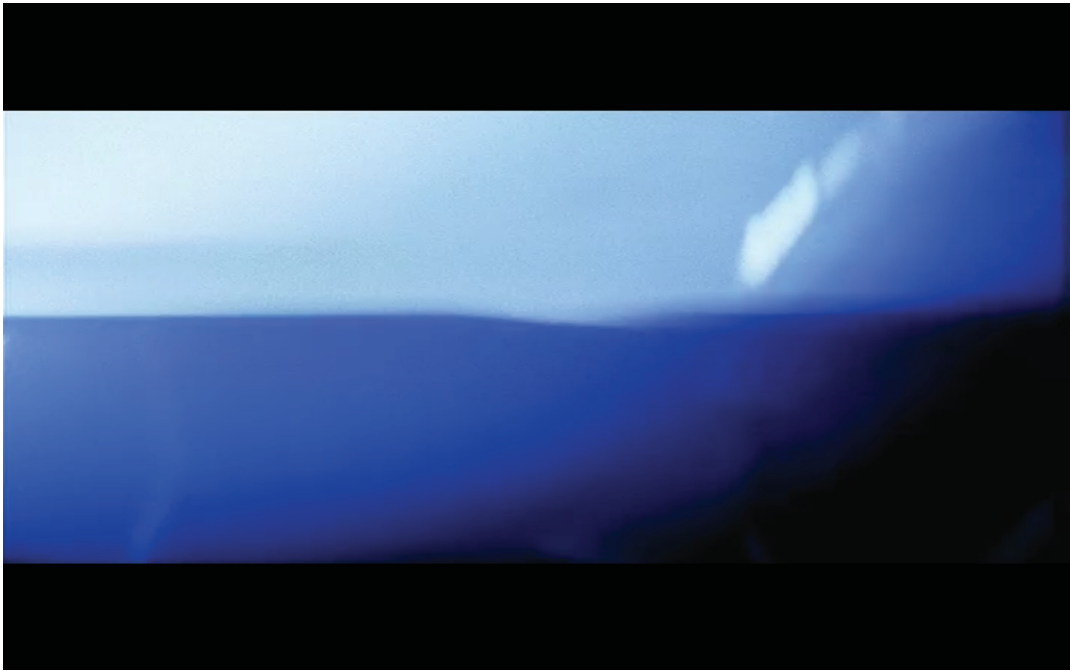
42 Störbild (Videostill WL)



43 Störbild (Videostill WL)



44 Störbild (Videostill WL)



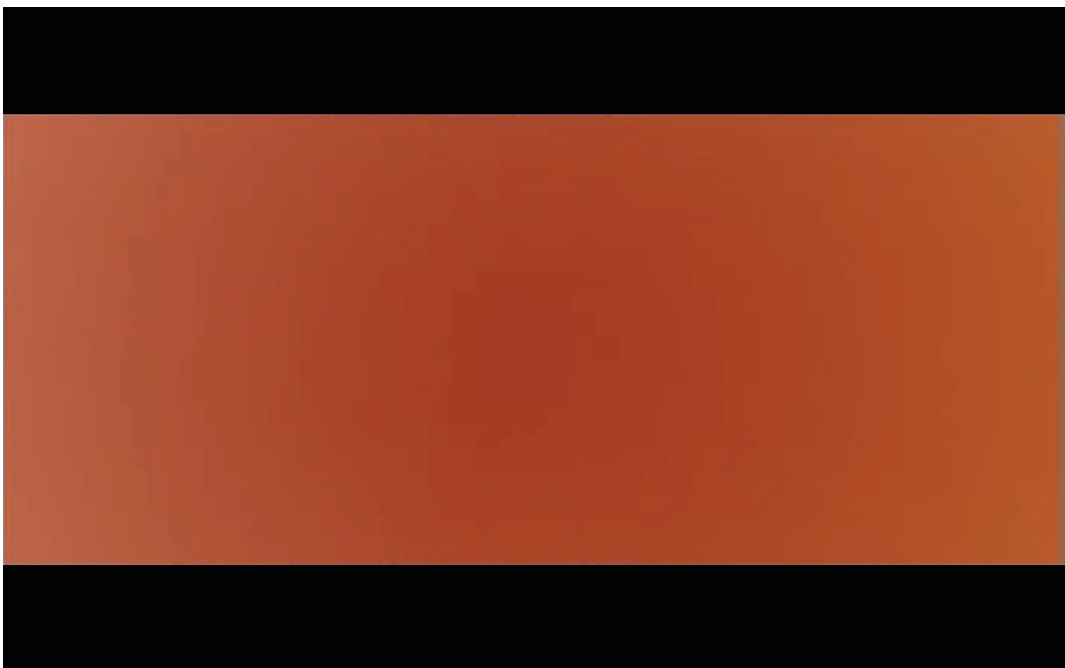
45 Störbild (Videostill WL)



46 Störbild (Videostill WL)



47 Störbild (Videostill WL)

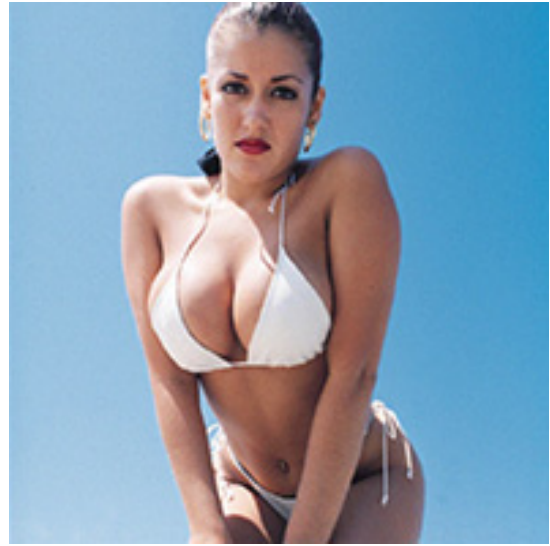


48 Störbild (Videostill WL)





49 Coverfoto



50 Originalfoto



### 3.1 Abbildungsverzeichnis

1	Vinyl-Single „Windowlicker, Ausschnitt Cover-Rückseite
2-8	Videostills aus „Windowlicker“
9	Ausschnitt Waveform „Windowlicker“, Garage Band (Version 10.0.2)
10, 11	Videostills aus „Windowlicker“
12	Ausschnitt Waveform „Windowlicker“, Garage Band 10.0.2
13-48	Videostills aus „Windowlicker“
49	Coverfoto EP „Windowlicker“, Foto: Chris Cunningham, Design: The Designers Republic
50	Originalfoto, das als Vorlage für das Coverfoto diente, Foto: Chris Cunningham

**Danke**

Prof. Dr. Peter Wicke, Prof. Dr. Holger Schulze, Georg-Stephan Wilkening, Ursula Röthig, Eckhard Röthig, Matthias Röthig, Dr. Markus Henrik, Dr. Carla Müller-Schulzke, Dr. Julian Hanich, Dr. Jens Gerrit Papenburg, Dr. Laura Corkovic, Dr. Simone Bischoff, Prof. Dr. Friedrich Kittler, Frank Fölsch, Johanna Unkhoff, Karsten Braun, Andy Turner (Plaid), Phil Canning, Richard D. James, Lorenz Jakobs, Brendan Tomas O'Grady, Robert Huschner, Tilman Künzel, Jörg Henning (DJ Terrible), Tinta Raue, Antje Steinke, Lutz Happel, Jeppe Laverman, Claudia Kantelberg und viele mehr